COMIQUEANDO
#10 MARZO 1995 COMIQUEANDO
AÑO 1 $ 5
=LordGrood=
-Ywing-
Todo sobre ROBOTECH II
Marvel en ARGENTINA
El debut de CYBERSIX
EL REGRESO DE BATMAN

LECTOR DE MANGA
(AKIRUS JAPANIMANIÁTICOS)
LÍNEA CINÉTICA (SIN ÉTICA)
SOL MANGA
¡NAM! COOL HEHE
MANGA BOY
EL MANGA SE COME EL MUNDO!
QUICLO ALOZ !!!
LÁPIZ JAPONEZ
SE LIMPIA CON PAPEL DE MANGA
PEINADO MANGA A BASE DE VARIOS KILOS DE GEL...
PATILLA HIPER-AFILADA
"OJOS BIEN ABIERTOS" (LOS OJOS PEQUEÑOS NO SON BIEN VISTOS ENTRE LOS MANGA-MANIACOS)
RAN
ORIGINALES DE MANGA PRODUCIDOS EN TRES DIAS
RELOJ ROBOTECHNOLÓGICO PROTO-TRANSFORMABLE ROBÓTICO SDF-1 (COMPRADO EN EL ONCE CON TODAS SUS FUNCIONES AL PELO (7!!))
AKIRA
A "TETSUO" SU PERRO, LE GUSTA DISFRAZARSE DE GODZILLA
SUPER COMBO MANGA
CON PAPAS $5 PAVOS!!
EL MANGA SE COME EL MUNDO!!
SE LLAMA LAUREANO GONZÁLEZ Y SE HACE LLAMAR "KATSUHIRO OSAMU KANEDA YOSHIDA."
CINTO/RECUERDO DE NEO-TOKYO
NUEVO MODELO "ADIDAS-MACROSS TRANSFORMABLES"
POR ACÁ PASÓ STIMPY
GUIÓN Y DIBUJOS: G. SALA 95
¡YA SALIERON!!!
LAS NUEVAS FIGUS "SUPER-HÉROES" CLÁSICOS DEL MANGA"
(ACÁ VAN LAS PRIMERAS CUATRO DE REGALO!)
1- BATMANGA
2- WOLVER-MANGA
3- SUPERMANGA
4- SPIDER-MANGA
DEDICADO A "SHOTARO" Y A HUMBERTO (AUNQUE NO SE LE HAYA OCURRIDO NINGÚN CHISTE)

Historietipos ❑ Gustavo Sala.

EN EL SALON DE LA JUSTICIA...

Editorial de Andrés Accorsi

Hola, cómo va! Este es nuestro nuevo y definitivo formato: 68 páginas a 5 pesos. Si el Mingo y sus secuaces no nos pegan uno de esos sacudones letales tan frecuentes en la economía argentina, así seguiremos hasta el fin de los tiempos. Amén.

Como ustedes habrán visto, Marvel llega a la Argentina, Perfil eleva su apuesta, Newcomics agrega títulos a su muy taquillera línea y hasta Editorial Atlántida distribuye comics yankis editados en Mexico por Vid. Más allá del criterio de selección de cada editor, no puedo menos que alegrarme porque la oferta de comics en el kiosco argentino se está ampliando cada vez más y porque siempre es mejor que los pesitos se los lleve un editor argentino (que arriesga y mucho) y no un importador, que no arriesga casi nada. Y mientras me alegro, me pregunto: ¿Y comic argentino, para cuándo?. Si estas editoriales están apostando al éxito del formato comic-book y, en casi todos los casos, al género de los superhéroes, ¿qué esperan (estas u otras editoriales) para producir algo por el estilo en el país? Talento hay de sobra; mercado, parece que también. ¿Y entonces? Los dejo con la duda.

Y antes de invitarlos a leer este numerazo, quiero darles la bienvenida a nuestras nuevas incorporaciones, Gabriel "Cabeza" García y Juan Manuel García Carral (a este ritmo, para Diciembre vamos a tener más Garcías que la guía de Telecom). Y ya que estamos, le doy la bienvenida formal a Diego Grillo Trubba, que está con nosotros desde el N. 7, pero no habíamos tenido oportunidad de presentarlo.

Diego es un joven novelista, cuentista y guionista de comics, televisión y (algún día) cine. Ganó varios concursos literarios y sus historietas se publican en Italia y Argentina hace ya dos o tres años. El "Cabeza" García ya posee un status cuasi-legendario, así que alcanza con agregar que es un "cráneo" de la computación y que, en los ratos libres, toca la guitarra. Juanma García Carral es el más joven de nuestros redactores (tiene apenas un año más que Robin Gatti) y estudia Ingeniería. Pronto nos va a deleitar con sus notas sobre dos de sus pasiones: el manga y los juegos de rol. Al igual que el "Cabeza", Juanma se gana la vida detrás del mostrador de una comiquería porteña, labor ardua e ingrata si las hay.

Además de estos nuevos miembros del staff, vamos a tener a lo largo del año a varios expertos invitados, como es el caso de Juan del Compare, que en este número da cátedra sobre Robotech II. Pronto vendrán otros.

Finalmente, y con infinito orgullo, le damos la bienvenida a los cuatro artistas que se han integrado a Comiqueando: Dani the 0, Gustavo Sala y la dupla Carlos Trillo-Carlos Meglia, que desde hoy nos traen todos los meses un episodio inédito de la espectacular CyberSix. Caballeros, un placer tenerlos a bordo.

Y ahora que estamos todos, vamos a recorrer el renovado y revitalizado número que hemos preparado para este mes. Gracias a todos por estar ahí, y los espero el mes que viene, en el Salón de la Justicia...

INDICE

SECCIONES

2 HISTORIETIPOS.
Por Gustavo Sala

3 EN EL SALON DE LA JUSTICIA.
Editorial de Andrés Accorsi.

5 COMIC CLIPS.
El más completo panorama informativo y el regreso triunfal de Humberto Pollo!

13 PANTALLAZOS.
El comic sigue implacable en su conquista de los demás medios de comunicación! Información de primera mano, para seguir como corresponde a tus personajes favoritos.

14 CEBAMIENTO INFINITO.
La sección insaciable de la revista reanuda su implacable cacería de fiyus, muñecos y demás parafernalia comiquera.

24 MESA REDONDA.
Dos caras nuevas y nueve publicaciones nuevas se encuentran frente a frente en el regreso de esta fundamental sección.

29 EL COMIC DE NUNCA ACABAR.
Hoy: Quique Alcatena.

30 FUERA DE JODA.
Diego Accorsi se sienta a hablar de enemigos.

32 LA VERDULERIA.
Más víctimas se retuercen pidiendo clemencia ante el impiadoso látigo del Dr.Müle.

NOTAS

10 MARVEL EN ARGENTINA.
Julio Fernández anticipa todos los lanzamientos Marvel para 1995.

17 BATMAN POR SIEMPRE.
Desde Knightfall hasta hoy, repasamos glorias y miserias del Detective Nocturno. Una superproducción espectaculaaaaar del Dr.Sax.

33 X-MEN, Sólo para X-Pertos.
Décima entrega de la mega-nota definitiva sobre el super-grupo mutante.

Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press.
Envíos a: Forest 536, piso 8, of.43. CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.

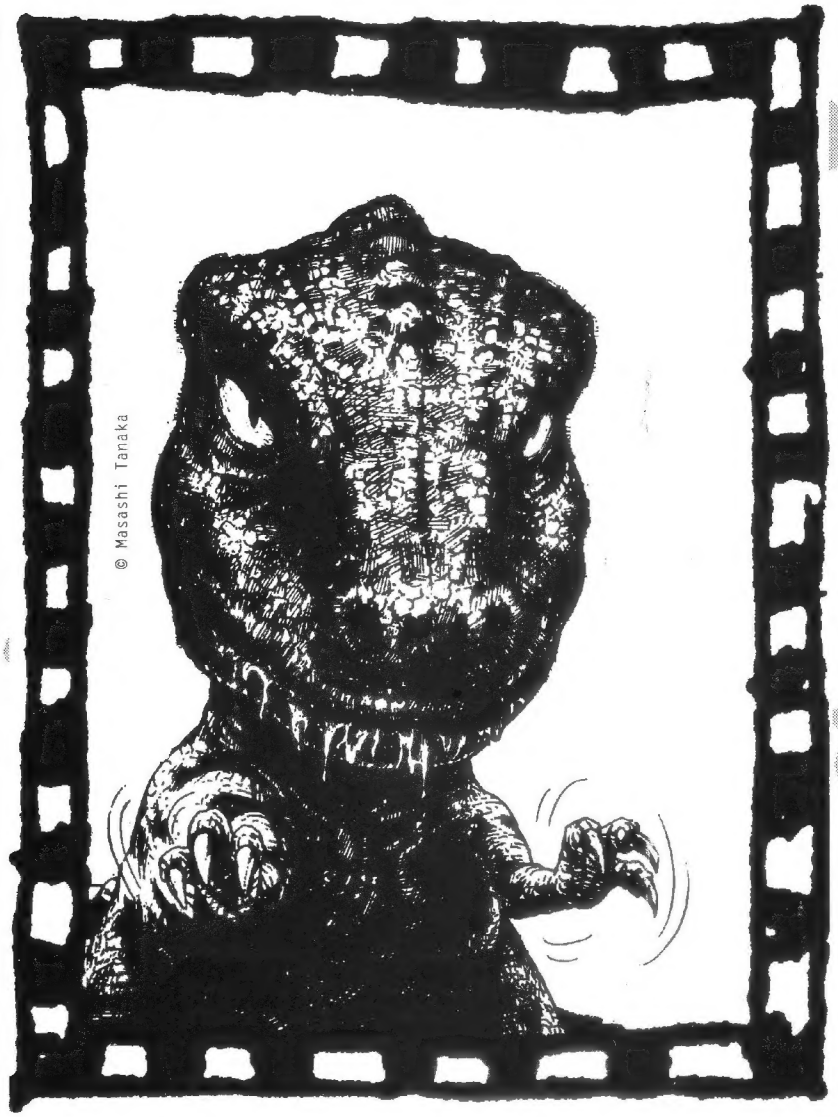
Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: En trámite. Comiqueando es marca registrada (Nº de Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Trapacs, Balcarce 458, 1º piso. Y a la hoguera con los Babasónicos. **MARZO de 1995.**

COMIC CLIPS

SIGUEN LOS PREMIOS

Como de costumbre, la revista especializada española El Wendigo organizó el XVIII Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias, donde se entregaron los famosos Premios Haxtur (denominados así en honor y reconocimiento a la historieta que Victor de la Fuente realizara para Trinca entre 1971 y 1972) al comic publicado en España durante el año pasado. Los galardonados fueron: Mejor Historieta Corta: Gon vive con los pingüinos, de Tanaka. Mejor Historieta Larga: Crónica de Loedegundo, de Gaspar Meana. Mejor Dibujante: Philippe Francq, por Largo Winch. Mejor Guionista: Neil Gaiman, por Death: the High Cost of Living. Mejor Portadista: Mike Mignola, por Aliens: Salvation. Autor al que Amamos: Joe Kubert. Finalista más Votado: Kevin Maguire. El comic elegido como segunda entrega de la Colección Premios Haxtur fue "Hombre Grande", del norteamericano David Mazzucchelli.

(F.G.)



MAS RECOLETA

Como ya es costumbre, el Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta sigue siendo sede de impactantes muestras consagradas a los grandes dibujantes que tiene nuestro país. Uno de ellos, el humorista, ilustrador y diseñador Jorge Sanzol, protagoniza la exposición titulada Ilustración Editorial, con originales a color y blanco y negro de chistes, ilustraciones y portadas de SexHumor. Esta muestra va desde el 21 de Marzo al 16 de Abril. Para más adelante, el Espacio promete a Crist, Landrú y Carlos Nine. Casi nada.

(Mr.M.)

MARVEL Y MALIBU

Dijeron que esperarían, pero nadie les creyó. Y con razón. Después de comprar Malibu, Marvel empieza a cruzar su universo superheroico con el Ultraverse. Godwheel N.3 fue el primer

evento, que incorporó a Thor y a Loki en el relato. Una vez finalizada esa miniserie, Loki se queda para pulular habitualmente por el Ultraverse en las distintas miniseries que ya están planeadas sobre Lord Pumpkin, villano principal de Sludge. En Abril llega la miniserie de Rune/Silver Surfer, que contará además con la participación de Adam Warlock y su Infinity Watch. Las gacetillas informan que en el segmento producido por Malibu, un importante personaje de Marvel encontrará la muerte definitiva. De todas formas, el proyecto más importante parece ser la tercera parte de las Secret Wars, envolviendo a los dos universos frente al resucitado Beyonder. ¿Otra vez sopa? **(F.G.)**

© Malibu Entertainment

EL LAPIZ CONTRAATACA

Después de 15 meses y un juicio descabellado, vuelve al ruedo el Lápiz Japonés, el único producto argentino pensado para el lector de comics de autor y lugar de reunión de los artistas más innovadores y sofisticados que tiene este país. Este N.2 tiene más páginas que el anterior (pero mantiene su precio, 16 $) y bajo la tapa de Bill Fick alberga comics e ilustraciones de autores de la talla de Sergio Langer, Diego Bianchi, Elenio Pico, Daniel Ortiz, Jorge Fantoni, Nepo, Luis Roca, Diego Molina, Gabriela Forcadell, Máscara, Alfredo Bugueiro, Sergio Kern, Cuk, Max Cachimba y el Niño Rodríguez, más un dossier de notas sobre marcianos, cuatro nuevos naipes de Truco y unos billetes-postales ilustrados por Ralveroni. Polenta subte y calidad profesional son las bases de la irresistible alquimia de este Lápiz Japonés. Sin duda, valió la pena esperarlo. **(A.A.)**

SUPERTANOS

En un mercado invadido a más no poder por las ediciones locales de los comic-books yankis y el manga, muchos autores italianos se pliegan a la movida que viene de afuera. La editorial Phoenix, por ejemplo, se ganó un lugar en el kiosco itálico gracias a una línea de series y mini-series de superhéroes, tales como Jumbo (de Giuseppe Palumbo), Sharky il Pirata (del mismo autor), Ramarro (protagonista de varias mini-series a cargo de Palumbo, Rosenzweig y Daniele Brolli), Examen (de Brolli y Di Giandomenico), Sebastian (un superhéroe homosexual de Brolli y Cassé), Squadra Techno (de Brolli y Rosenzweig) y Team Adriatica (de Brolli y Di Paolo). Otra editorial, B.B.D.Press, sacudió al mercado con un comic-book de superhéroes a todo color, realizado por autores jóvenes. Se llama Dark Side, se parece demasiado a X-Men y hasta se dio el lujo de empezar con el N.0. ¿Cossa succede, Macaya? **(Mr.M.)**

© Phoenix

RESCATADORES CONTRA EL SIDA

Si vas a la Feria del Libro, no salgas sin un ejemplar de Los Comics y el SIDA, el nuevo libro que lleva las firmas de Fernando García y Hernán Ostuni. Es un interesantísimo trabajo de 60 páginas que analiza el tratamiento que le ha dado el Noveno Arte a la plaga más nefasta de este siglo y que, además, incluye un par de historietas de autores argentinos. El libro de Hernán y el Bicho es uno de los cuatro lanzamientos del sello Doedytores para la Feria del Libro (los otros tres son de comics de Sanyú, Muñoz/Sampayo y el Niño Rodríguez) y una vez terminada la Feria, se lo podrá ver (y comprar) en las librerías especializadas. No te preserves de Los Comics y el SIDA, que es uno de los pocos

trabajos serios sobre estos dos temas editados en el país.
(A.A.)

CON O SIN JIM

Mientras Jim Lee se dedica a disfrutar del éxito de sus personajes y a supervisar la venta de licencias, su estudio de producción de comics, WildStorm Productions no se queda en el molde. Los secuaces del "Chino" Lee (cómodamente asentados en San Diego) preparan para Mayo un mega-croosover de 13 capítulos que entrelazará las continuidades de WildCATS y Stormwatch. La saga empieza y termina con dos bookends y está siendo escrita por tres guionistas de ascendente e interesante producción: James Robinson (el de Starman), Steve Seagle (el de Primal Force) y Ron Marz (el de Green Lantern). Para dibujar esta ultra-innecesaria colección de piñas, rayitos, dientes apretados y minas con piernas de dos metros y medio de largo, a WildStorm le sobran los clones de Jim Lee, que cumplirán correctamente su misión: dibujar como Jim Lee. Sin embargo, uno de los bookends estará a cargo de Barry Windsor-Smith, lo cual no es poco. Para después del crossover, Grifter (ese durito onda Punisher que aparece en WildCATS) tendrá su propia serie, a cargo de Steve Seagle. ¿Cómo se pueden producir comics intrascendentes (cuando no intragables) con nombres de la talla de los mencionados? WildStorm nos ofrece la respuesta todos los meses.
(A.A.)

AGENDA PLANETARIA

Además de los muchísimos cursos que arrancan entre Marzo y Abril, Planeta Comic sigue convirtiendo su sótano en sede de las más diversas actividades. El Sábado 18 de Marzo tendrá lugar la Convención de Robotech, toda la tarde, con comida incluída y por 3 pesitos. El Sábado 25 se presentan los incomparables Cazadores (Lucas, Claudio Ramírez y Mauro Cascioli), que charlarán con el público y firmarán autógrafos. Esto

Humberto Pollo — por Dani the O

arranca a las 18 hs, la entrada vale 2 pesos y Andrés Accorsi coordina la charla. Al día siguiente, el Domingo 26 a partir de las 17 y también cobrando 2 pesitos, vuelve el Show de Andrés Accorsi, con juegos, premios y demás payasadas. Y el Domigo 2 de Abril, a partir de las 17 hs.

© El Tomi

nuestro ubicuo director conducirá un super-remate con colecciones completas y números imposibles de muchísimas series americanas. La entrada es gratuita, pero se recomienda a los coleccionistas ir bien munidos de moneda convertible de curso legal. ¿Quién da más?
(Mr.M.)

EL PORNO ARGENTINO SEDUCE AL MUNDO

Además de las historietas porno de producción local que se pueden leer todos los meses en la revista Supersexy, se está produciendo en el país mucho material orientado al mercado extranjero, donde nuestros autores están obteniendo una notoria repercusión. Beso Negro, una de las agencias nacionales que venden comic porno a Europa, ha logrado colocar en los últimos meses varios trabajos en distintos países. La revista italiana Blue, por ejemplo, compró los derechos para editar El Peor (de Pancu, Javierdo y O'Kif), El Desmitificador Argentino y Tangozando (de El Tomi) y Beso Negro (de Raquel Osorio y Gran Machete). En Francia, la editorial Albin Michel está preparando una edición local de Penthouse Comix, que incluirá desde su N.1 la serie Beso Negro. Finalmente, en España, El Víbora publicará El Desmitificador Argentino y Querido Alvaro, otro trabajo de El Tomi, esta vez ambientado en la época de la conquista. Y si, el porno está afianzado como un género de gran importancia en el panorama actual de la historieta y (como en casi todos los géneros del Noveno Arte), los argentinos la están poniendo.. digo, se están imponiendo en todo el mundo.
(A.A.)

OJO AL PIOJO

.ARGUS, uno de los mejores personajes surgidos de Bloodlines, debuta en su propia miniserie de seis capítulos, escrita por Weathley y Gross y dibujada por Phil Hester, el muy buen dibujante de Swamp Thing.

.BATMAN y Spider-Man se van a encontrar en dos team-ups, uno de cada editorial. El de Marvel estará a cargo de J.M.DeMatteis y Mark Bagley, el equipo creativo de Amazing Spider-Man.

.CAZADOR vuelve a los kioscos en cualquier momento con un remix que incluye una nueva versión de la saga de Melkor y una versión corregida y aumentada del origen que vimos en el N.7.

.DOOM 2099 se convierte en el epicentro de una saga que recorre todo el Universo Marvel 2099 y que se inicia cuando el genial villano se apodera del gobierno de los EEUU.

.FAMILY MAN es el nuevo lanzamiento del sello Paradox Press. Son tres libritos de 96 páginas dibujados por Joe Staton y escritos por Jerome Charyn, uno de los mejores guionistas europeos de la actualidad.

.FANTASTIC FOUR llega al número 400 y promete cambios en el equipo y el prólogo de una macrosaga llamada Atlantis Rising, que recorrerá varios títulos de Marvel.

.FREAK FORCE se sigue poniendo cada vez más grossa. Keith Giffen, Erik Larsen y Victor Bridges están dejando todo en esta serie a la que se le suele dar menos bola de la que merece.

.GHOST, la heroína del Universo Dark Horse, tendrá por fin su propia serie regular, escrita por Erik Luke y dibujada por el impresionante Adam Hughes.

.HATE, la fabulosa obra de Peter Bagge, llega a su tercer álbum, recopilando los N.s 11 al 15. Se llama Fun with Buddy and Lisa y es sencillamente imprescindible.

.HELLBLAZER vuelve a cambiar de guionista. A partir del N.89 se hace cargo Paul Jenkins, autor junto a Leo Durañona de Construct, una saga de ciencia-ficción que está publicando Mirage.

.IMPULSE corre hacia su propio título mensual, escrito por Mark Waid y dibujado por Humberto Ramos. Además, se queda en los New Titans.

.INSTANT PIANO sigue siendo el mejor refugio para los amantes del comic humorístico para adultos. Kyle Baker, Mark Badger, Evan Dorkin, Robbie Busch y Stephen DeStefano la gastan mes por medio.

.JUSTICE LEAGUE AMERICA llega al N.100 con nuevos miembros, revelaciones sobre el hijo de Power Girl y una lucha contra un renovado Lord Havok. Guión de Gerard Jones, dibujos de Wojtkiewicz.

.LISA COMICS es, finalmente, el título de la nueva serie de Bongo. Smythe, Trainor y Groening prometen más del humor sarcástico al que nos tienen acostumbrados.

.METAPHYSIQUE es un personaje de onda mística, creado, escrito y dibujado por Norm Breyfogle. Está por debutar en una mini-serie de 6 capítulos editada por Bravura y con muy buena pinta.

.PUNISHER se lanza a una saga titulada Countdown, que recorre sus tres títulos mensuales. Una vez terminada la saga, las tres revistas (Punisher, War Journal y War Zone) dejarán de salir.

.TEKNOPHAGE, el villano más grosso de Tekno Comics, protagonizará su propia serie, escrita por Neil Gaiman y Tom Veitch y dibujada por Bryan Talbot.

.TUROK y Joshua Brand, el protagonista de Shaman's Tears, se encuentran en una mini-serie de tres capítulos editada por Valiant. Escribe Mike Grell y dibuja Clarke Hawbaker.

.WOLF & RED es un homenaje de varios autores de comics a la obra del genial Tex Avery. Si tu sueño dorado es leer un comic de Droopy, no te lo pierdas.

.WONDER WOMAN también se acerca al N.100, donde termina la saga de Artemis. Los rumores dicen que a partir del N.101, el guión y el dibujo pasan a manos de...John Byrne!

INTERNACIONAL
ARGENTINA

La editorial española con los mejores juegos de ROL, ahora en Argentina:

El Señor de los Anillos, CAZAFANTASMAS, La Llamada de Cthulhu, **Star wars**, Rune Quest, **In nomine Satanis / Magna veritas**, **James Bond 007**, **STORMBRINGER**, CAR WARS, Príncipe Valiente, Paranoia, Aquelarre, ORÁCULO, **Rolemaster**, Pendragón...

*** DADOS ***

*** MINIATURAS ***

*** COMPLEMENTOS ***

Presentamos también, acompañando a la mejor revista de ROL española el suplemento argentino de "LIDER"

Encontrá nuestros productos en las principales librerías, comitecas, y casas de hobbies o en:

Gil Galad
ROL • ESTRATEGIA • SIMULACION

BOLIVAR 355 1° C
CAPITAL FEDERAL
TEL/ FAX: 331-3222

- DESCUENTOS ESPECIALES A MAYORISTAS -
- ZONAS DE DISTRIBUCION DISPONIBLES -

MARVEL EN ARGENTINA

por Andrés Accorsi

LA EDITORIAL DE COMICS MAS GRANDE DEL MUNDO INTENTA UN NUEVO DESEMBARCO EN NUESTRO PAIS, DE LA MANO DE OTRA EDITORIAL DE LARGA DATA EN LA HISTORIA DE NUESTRA HISTORIETA. JULIO FERNANDEZ, COORDINADOR DE LA LINEA MARVEL/COLUMBA, REVELA EN EXCLUSIVA LOS PLANES PARA AFIANZAR A ESTOS NUEVOS LANZAMIENTOS EN UN MERCADO DOMINADO POR DC/PERFIL.

El nombre de Julio Fernández es probablemente recordado por la gente que leía los títulos de Editorial Pavón, donde Julio se desempeñaba como letrista. Ahora está a cargo de una nueva línea Marvel, pero en Editorial Columba.

"Lo que pasó -explica Fernández- fue que la Editorial Pavón sacó tres números de Marvel en el lapso de dos años y bueno, en esas condiciones no podía seguir saliendo Marvel en Argentina. Quedaban dos opciones: que se terminara encargando del producto otra editorial (porque habían varias ofertas), o que la misma gente que trabajábamos en eso, que éramos Alejandro Tancredi y yo, encaráramos por otro lado el asunto de sacar Marvel acá. Y con mi trabajo en Editorial Columba, tuve la posibilidad de presentar un proyecto y bueno, les interesó, resultó interesante la idea de cambiar la política de esta editorial, que es sacar sólo un producto cautivo (El Tony, D'Artagnan, etc.) y arriesgarse a sacar material de otra editorial".

Tal como anticipamos en el número anterior, los cuatro primeros títulos serán Spider-Man (la etapa con guión y dibujo de Todd McFarlane), X-Men y Hulk (continuando la numeración iniciada por Pavón) y Punisher, a partir del N81 de Punisher War Journal, con dibujos de Jim Lee. Columba tiene reservados doce números de cada título.

Un ex-miembro de nuestro staff, Alejandro Tancredi, estará a cargo de las notas y de los correos. Los letristas son Santiago Chaumont y Pedro Parker. Las traductoras son Charets (que traducía los títulos de Pavón) y Paola Galli. Pero Julio no quiere quedarse ahí. "Suponemos que con el tiempo -anticipa- vamos a convocar a más gente, porque estos cuatro títulos son sólo el inicio".

Las revistas van a incluir posters de regalo y costarán dos pesos, es decir, cincuenta centavos menos que las de Perfil. La pregunta es... ¿Este precio se mantiene, o es un engaña-pichanga para enganchar gente en el N.1?. "Se mantiene -afirma Fernández- pero ojo, estamos en Argentina y no sabemos qué puede pasar después de Mayo. Si el dólar sigue uno a uno, no vamos a aumentar, por lo menos durante el primer año".

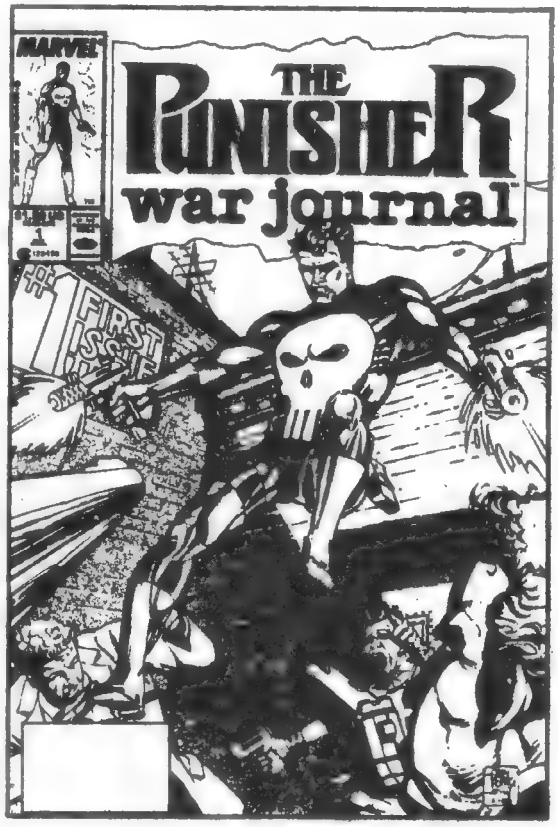
Las revistas de Marvel/Columba saldrán los miércoles en este orden: Spider-Man, X-Men, Hulk y Punisher. El 5 de Abril saldría Spider-Man

N.1. A diferencia de Perfil, Columba imprimirá en Argentina. "Hoy por hoy -explica Fernández- la diferencia de costo no es tanta comparada con imprimir afuera. Además queremos evitar los problemas de flete, que son muy frecuentes".

Consultado acerca del "cambio de guardia" entre Pavón y Columba, Fernández dijo: "Pavón es un tipo que vio hace un par de años la necesidad de publicar Marvel en Argentina y Latinoamérica, porque él distribuye revistas a toda Latinoamérica. Pero en ese momento, no contaba con la estructura para poder publicar y ahora la tiene relativamente armada. Lo que más lo beneficiaba era, obviamente, la sociedad con Columba. Y Columba, que es una editorial más grande, con 70 años de antigüedad en el mercado, se terminó convirtiendo en la columna vertebral del proyecto. Pero la idea no era confrontar ni romper con Pavón. De hecho, vamos a asumir la responsabilidad de levantar X-Men y Hulk, de no dejarlas colgadas y cumplir con los 10.000 lectores que quedaron cortados con los N.s 3, en Octubre o Noviembre del año pasado".

Respecto del futuro de la Editorial Pavón, Fernández anticipa: "A partir del acuerdo con Pavón, tanto Alejandro Tancredi como yo lo seguimos asesorando para que pueda sacar otras cosas. El tiene una idea muy buena que es, además de los comic-books, apuntar hacia el público infantil. Quiere editar, siempre con personajes de Marvel, libros para colorear, libros de entretenimientos y toda una línea para chicos más chicos, que creo que va a pegar fuerte. Y en cuanto a sus propios comic-books -sigue Fernández- Pavón no se quiere "casar" con Marvel, así que todavía no sabemos bien qué va a publicar. Un título que está confirmado es Wolverine. No sabemos desde dónde va a salir, pero sale seguro. Después estamos viendo otros personajes clásicos de Marvel y las adaptaciones de los dibujos animados de X-Men y Spider-Man. Además Pavón quiere publicar otro material más apuntado al público infantil, como Archie. No se va a limitar a Marvel. Su participación en Marvel va a ser minoritaria".

Pero, ¿hay espacio en el mercado para más títulos de superhéroes? "Me parece que no sólo hay espacio -asegura Fernández- sino que es necesario. En todos los países, siempre que apareció la DC, clavado que terminó apareciendo la Marvel. No conozco ningún país donde no estén las dos empresas. Además, veo que cuando no tenés competencia, tenés una ventaja y una contra. La ventaja es que no te están pinchando, no están tratando de sacarte lectores. Pero esa falta de presión hace que vayas decayendo y que, un día, te des cuenta de golpe de que ya no tenés ni un lector ni un mercado al que apuntar. En cambio, si hay competencia, siempre se está generando algo y en el momento en que a vos no se te ocurre nada, tenés al otro tipo que por ahí te saca lectores, pero mantiene vivo al mercado. Y me parece que hay un lugar (no muy grande) para Marvel, e incluso para alguna otra cosa. Creo que el mercado argentino de los superhéroes tiene un piso. El piso lo conocimos gracias a Perfil. El techo no lo conocemos, porque es demasiado ambicioso pretender que una sóla línea editorial te marque el techo de un mercado. El techo lo vamos a conocer de acá a un año, con Marvel ya asentada y Perfil cumpliendo cinco años en el mercado. Ahí vamos a saber hasta qué punto prendieron los superhéroes en Argentina".



© MEG

Un tema ineludible es el del auge de la importación de los comics de superhéroes y su posible impacto sobre las ventas. "Con el original en inglés no podés competir nunca, porque es el original -afirma Fernández- Me parece maravilloso que hayan 1000 tipos comprando en inglés, eso te demuestra que la gente quiere otros títulos que acá no se publican. Y te ayuda mucho, porque cuando sabés que una serie yanki, ponele, la mini-serie Marvels, tuvo buena aceptación, sirve como punta para elaborar un proyecto. Lo que viene de España sí es competencia, porque no sacan lo más nuevo, sino cosas que vos estás sacando. Con Marvel el problema de los tacos todavía no es tan grande como con DC. Yo tengo la esperanza de que, cuando larguemos con Marvel, nos dejen un año de libertad hasta que lleguen los tacos de Forum. Calculo que de acá a un año se van a ver muchos más tacos de Marvel/Forum que ahora. El tema es asentarse antes, como hizo Perfil".

DC/Perfil, la competencia más fuerte que debe-

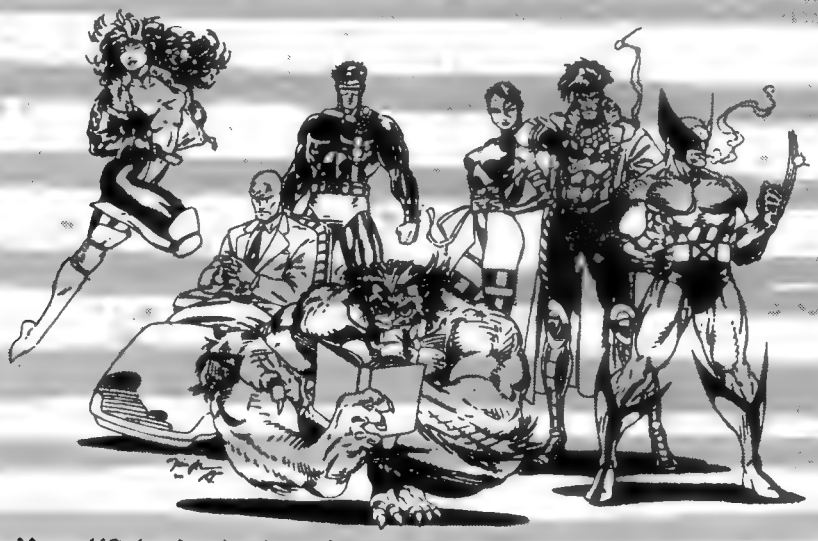
rá afrontar Marvel/ Columba, también es un tema importante para Fernández. "Lo de Perfil nos sirve como experiencia para muchas cosas -dice- Para lo que tenemos que hacer y para lo que no tenemos que hacer. Creo que la línea de Perfil se quedó, se quedó estancadísima. Y las posibilidades que tenemos de competir son bastante desiguales. Fijate que Perfil es la segunda editorial del país. Columba es la editorial más grande del mercado de la historieta, o sea, de un mercado chico y cada vez más chico. Jamás te podés comparar con las posibilidades que tiene Perfil de acceder a los medios. La diferencia es que les vamos a dar a las revistas la importancia que se merecen. En Perfil los comics, ganen o pierdan plata, son un número más, que comparados con los números de la revista Caras, no existen. Acá hemos creado un espacio que es Marvel/Columba y la plata que se gane la va a manejar Marvel/Columba. La decisión de la editorial es darle importancia a estas revistas. A la larga, lo que hace Columba es muy distinto del género de los superhéroes, pero no es la revista Caras".

"Otro de los temas -sigue Fernández- es responderle satisfactoriamente al lector. Yo no soy partidario de hacer un secreto con todo el manejo editorial. Me parece más sincero decirle al lector "No, esto no lo podemos publicar, porque publicar...ponele, Elektra Asesina...sale carísimo y no se justifica porque no vende", que cuando te preguntan por Elektra contestarles "Nop" o "Sip". Creo que sirve más la verdad, serle sincero al lector. Porque si no, parece que uno no le llevara el apunte al lector, que a uno no le interesa la opinión de 10.000 o 20.000 lectores. Y no es así. No se puede subestimar al lector. Si el lector te está pidiendo algo, por algo es. Si no, uno se erige en un dios que decide por la suya y después se queja cuando no lo apoyan".

Le pedimos a Fernández que definiera al lector al que quiere apuntar. La respuesta fue "El lector de comics de superhéroes es un lector exigente, crítico, pero sumamente fiel. Además se está sumando muchísimo público nuevo, de chicos de 14 o 15 años que en los '80s no consumían historietas".

Fernández se mostró sumamente optimista respecto del futuro de esta nueva línea. "En poco tiempo, Marvel va a vender más que DC -asevera- Y la prueba la tengo por la experiencia de Pavón. Pavón sacó X-Men y Hulk sin publicidad, sin apoyo, sin estructura, con mala calidad, mala periodicidad y muchísimas limitaciones y vendió un 70% de la tirada, algo que no suele suceder en muchos títulos de Perfil".

Y por las dudas de que esto resulte así, Fernández y los suyos ya están pensando en crecer. "En seis meses, cuando sepamos cómo estamos parados, vamos a sentarnos a diseñar el segundo año. Un segundo año mejor, con más títulos y la posibilidad de ofrecer anuales o especiales para fin de año. La promesa de Columba es que el techo lo pone el lector. No lo vamos a poner nosotros diciendo "Bueno, hasta acá llegamos y basta". Vamos a llegar hasta donde el lector quiera".



El mercado del comic de superhéroes tiene un nuevo contendiente. El Universo Marvel se abre una vez más ante los ojos del lector argentino. El primer miércoles de Abril se empieza a escribir una nueva historia. Una historia que, como todas las historias de Marvel, empieza con un cartelito que dice "Stan Lee presenta". Y que, como casi todas las historias de Marvel, promete terminar con un final feliz.

PANTALLAZOS

por Fernando García

■ Ralf König, el maestro alemán del comic gay, llegó al cine en su país natal. Der Neuerung Mann, dirigida por Sonke Wortmann, fusiona las líneas argumentales de las novelas gráficas El Hombre Nuevo y su continuación, Pretty Baby. ¿Se estrenará en Argentina?

■ El primer film de Tales from the Crypt fue un suceso espectacular. Y por lo tanto, ya se están preproduciendo dos más, ninguno de ellos interrelacionados entre sí. Aunque no hay guiones definitivamente aprobados, Universal dio a conocer los títulos: Fat Tuesday y Body Count.

■ Franco Saudelli, el itálico creador de La Bionda, dará sus primeros pasos en la arena cinematográfica. Antes de lanzarse a dirigir la adaptación de su popular personaje, filmará un video pornográfico, con alto grado de bondaje y sadomasoquismo. Todavía no se ha escogido el título.

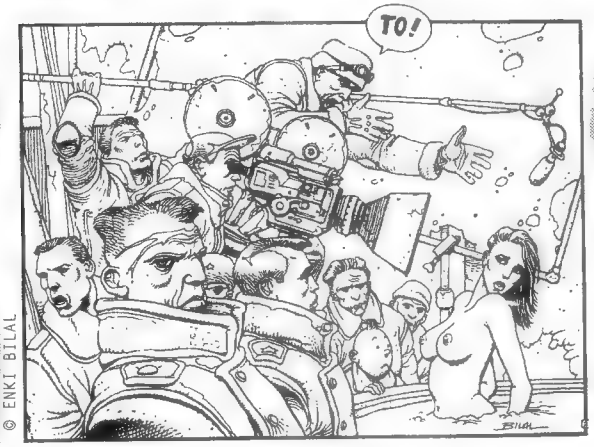
■ La Marvel sigue encontrando nuevas vías para comercializar a sus mutantes favoritos. Classic Heroes acaba de sacar a la venta los Greatest Battles of the X-Men Phone Cards!, que esconde tras este pomposo nombre cinco tarjetas telefónicas (como las de Telecom o Telefónica) ilustradas con peleas entre los X-Men y Magneto, Mr.Sinister, los Sentinels, Omega Red y Phalanx. Utilizando estas tarjetas se puede acceder a cierto número telefónico, elegir uno de los tantos personajes envueltos en la batalla descripta en esa tarjeta y participar durante veinte minutos en un juego interactivo con altos niveles de adrenalina.

■ Spirou, el botones más famoso del comic franco-belga, llegó a la pantalla del canal TF1 de Francia, donde protagoniza una serie de 52 episodios realizada en dibujo animado por Michel Gauthier. La producción de la serie fue minuciosamente supervisada por Tome y Janry, los historietistas que heredaron al personaje tras el retiro de André Franquin.

■ Disney develó parte de su agenda. Ya está en la calle Gargoyles, the Movie: The Heroes Awaken, largometraje realizado especialmente para video, que revela el origen de su nuevo éxito televisivo. También para video se está preparando la continuación de The Lion King (ganadora del Globo de Oro a la mejor Comedia o Musical), ya que el litigio con los derechohabientes de Osamu Tezuka ha llegado a su fin, dólares mediante. Aunque parezca mentira, los estudios Disney han adquirido los derechos para TV de Judge Dredd, prometiendo que el cartoon será sumamente fiel al comic, gracias a la labor de Bruce Timm y Eric Radomski (ambos de Batman: The Animated Series). Por último, planean estrenar en 1998 Fantasia Continued, secuela del largometraje de 1940, que mostrará la inédita colaboración entre Walt Disney y Salvador Dalí.

© WALT DISNEY

■ Está por iniciarse el rodaje de Tykho Moon, el segundo largometraje del historietista Enki Bilal. Un amnésico, un triángulo amoroso y una intriga política son algunos de los ingredientes del film que muy probablemente será protagonizado por David Bowie. Si esto se concreta, el Duque Blanco escribirá también la banda sonora.



© ENKI BILAL

MUÑECOS

por el Dr.Sax

Nota central de Batman=Cebamiento de Batman. Gloria y loor a la serie Legend of the Batman, una espectacular colección de action figures que a veces consigue superar a la excelsa serie de Batman Adventures, lo que ya es mucho decir. La susodicha se basa de un modo libre en las historietas Elseworlds del murciélago, que son el equivalente de las viejas Historias Imaginarias que solían salir en las mexicanas de Novaro, Superman ciego y Batman con pérdida de memoria. Clásico!.

Bueno, vamo' a los bifes: Empezamos con una gloria. El Batimóvil de la serie es una monstruosidad, grisecito, sin grandes chiches, pero con un diseño semi-gótico que no se puede creer. Muy lindo!. Cyborg Batman, se prende un ojito y tiene un lanza-cohetito, cero chapa. Catwoman, una de las mejores action figures femeninas de la historia, punto. Crusader Batman, un Batman clásico que podría estar mejor, con su lanza-giladita. Joker: patético y decepcionante. KnightQuest Batman (o Azrael): Masivo! Lanza un cohetito (francamente me disgusta esta plaga de que TODAS las A.F. tengan que lanzar cohetes; uno de los principales factores de coleccionar coñemus es la originalidad, qué inventito nuevo crearon y demás). Nightwing: también tiene un lanza bumerang-misil que desnaturaliza al personaje, pero...¿quién se puede resistir a tener un coñemu de Nightwing en la repisa (sin el lanza-pito, claro)?. Nightwing está realmente copado. Power Guardian Batman, inspirado libremente en el Batman de Gotham by Gaslight y el Batman vaquero, con acción de espadeo tipo Raza (X-Men), viene con espaditas, muy grosso. Dark Rider Batman, a caballo, decepciona. La Bat-cycle sigue la tradición de todas las Bat-cycles editadas hasta la fecha: horrible!!!. Y para el final, el Future Batman o Batman Encuentra a Black Panther: de cara es igual al Panther o a la primera armadura de Azrael. Tiene un copado sistema de alas y una especie de escopetita de brazo al tono, realmente elegante.

En general, es una colección con bastante chapa, digna de action-figurar en la repisa de cualquier bati-cebiche que se precie de talco. Bati-fuiste, muñeco!

JUEGOS DE ROL

por Juan Manuel García Carral

Hasta ahora, estuvimos viendo lo que era la base de los juegos de rol; de qué se trata el Rol, cómo jugar, dónde buscar los libros y qué grupos se dedican a la actividad. De aquí en más, nos vamos a dedicar a juegos en particular, tomando un ejemplo de cada tipo: Ciencia-ficción, épica medieval, terror, superhéroes, cine y varios más. Empezaremos entonces con la ciencia-ficción, desde clásicos pero desafortunadamente desconocidos como el Star Trek, a otros más populares, como el Stars War y pasando por el ya legendario Traveller, y al juego en el que haremos hincapié hoy: Robotech RPG.

Este juego fue editado por la compañía Palladium allá por el ano 1986, a raíz del éxito arrollador obtenido por la serie de Carl Macek estrenada en el 1985 en USA. La obra está dividida básicamente en tres libros: El primero, Macross, nos provee del reglamento básico y la idea general sobre las que se mueve el mundo. Los libros Dos y Tres, respectivamente titulados Southern Cross e Invid Invasion sirven para ampliar nuestras aventuras a las restantes generaciones, a la vez que agrega reglas y nueva tecnología.

Como complementos encontramos entre otros el libro Robotech II: The Sentinels, que nos permite jugar con los personajes de Robotech en sus aventuras en el planeta de los Robotech Masters; también tenemos la serie de los RDF Manuals, que son complementos técnicos; los Deck Plans, dedicados a las grandes naves, y los módulos de aventuras como el Zentraedi Break Out. Sin embargo en la gran variedad y cantidad de libros y apéndices que posee el juego reside su gran problema: el costo. Aunque con imaginación y algo de memoria de los capítulos de TV uno puede arreglarse con el básico, a diferencia de otros juegos, como el AD&D de TSR, que nos obliga a comprar cada libro que publican para poder

desarrollar aventuras decentes.
Hojeando los libros, uno no sólo se interioriza con el clásico sistema de juego de Palladium (compartido con el Rifts, Heroes Unlimited, Teenage Mutant Ninja Turtles, etc.). Este se basa en una serie de características (Fuerza, Inteligencia, Resistencia, Velocidad, etc.) que definirán el rol que llevará el Personaje Jugador (PJ), lo que nos lleva al siguiente punto: las profesiones. Comentaremos algunas de las más importantes y utilizadas en el juego, pero cabe destacar que hay varias más: 1) Piloto de Veritech: este es, sin duda, el rol más conocido por los fanáticos de la serie, y son sus ejemplos más notables Rick Hunter, Max Sterling y Roy Fokker. La profesión se centra en el entrenamiento para pilotear los conocidos Veritech Figthers. 2) Piloto de Destroid: esta categoría permite el conocimiento y manejo de los mechas no transformables (como el Spartan). 3) Especialista Militar: en esta categoría se engloba a los personales entrenados para ser genios tácticos y especializados en inteligencia militar. Gloval es un perfecto ejemplo. 4) Oficial de Comunicaciones: a esta categoría sólo acceden aquellos personajes con puntajes altos en inteligencia y es su labor mantener en contacto la nave con los equipos de vuelo. Lisa Hayes es un oficial de comunicaciones.
Una de las características principales de este tipo de juegos es la existencia de "skills", o sea habilidades que reflejan el conocimiento de los personajes para poder realizar o no una acción. Por ejemplo, cualquiera puede subirse a un auto y encenderlo, pero necesita un mínimo de conocimiento para no matarse en la primer curva. Llegamos así a que los skills es lo que nos marca el grado de desarollo que tenemos en ciertas habilidades y que nos indica las posibilidades de superar o no los problemas de la aventura que nos plantea el master. Existen skills ligados a cada una de las profesiones y son de uso exclusivo de algunas y otros que son de libre elección. El sistema básico de control de habilidades se logra mediante chequeos de tiradas percentiles. Esto es, el jugador posee en cada skill una cifra entre 0 y 98, siendo a mayor valor mayor probabilidad de éxito. La tirada se logra arrojando dos dados de 10 caras, declarando anteriormente cuál será la decena y cuál la unidad. Si el resultado obtenido es menor a nuestro nivel en la habilidad, la acción tiene éxito.
En un universo en el que abundan los mechas, fue necesario desarrollar un método de combate que difiriera del resto sistema del juego. Para esto utilizamos dados de 20 caras al que se le agregan los siempre queridos modificadores y con el que debemos superar una dificultad establecida por el master, segun la dificultad y exactitud de nuestro ataque. Generalmente la dificultad para impactar es de 4 o más, por lo cual entra en juego el "esquivar", en el que deberemos superar la tirada obtenida por nuestro atacante. Mi opinión personal es que el sistema de combate no es lo más logrado del juego.
Pero lo más criticable del Robotech RPG tal vez no sea el sistema, ni la ambientación, sino la forma en que lo utilizan los roleros. Es decir, una campaña típica de Robotech es una constante lucha contra invids y demás, dejando totalmente de lado la parte de la caracterización de personajes (que es casi lo más importante del rol),

convirtiéndose asiduamente en un juego de pelea entre super-naves-robot como el Battletech, en el que lo único que diferencia a un jugador de otro es el mecha que manejan y la habilidad con que lo hacen.
Es destacable que en los libros de juego uno descubre muchas cosas que Carl Macek dejó en el tintero cuando "pulió" las series originales japonesas, como por ejemplo lo sucedido con Lynn Minmei después de la destrucción del SDF-1 y una línea temporal que une las tres generaciones. Además, casi la mitad del libro son especificaciones técnicas sobre los mechas y los zentraedis. A la vez es notable el grado en que son descriptas las naves, con un abundante lujo de detalles que es capaz de atraer la atención, a través de mapas y bocetos explicativos, no sólo de los jugadores de rol, sino también de los amantes de la serie que no están tan interesados en el rol.

LAS ELECCIONES PRESIDENCIALES ESTAN PROXIMAS

¿YA SABES POR QUEN VAS A VOTAR?

TODOS SON MALOS...
PERO EL ES EL PEOR:

DARKSEID `95

TU CANDIDATO.

CAÍDA Y RETORNO DEL CABALLERO NEGRO

por Dr.Sax

CHAPA Y PINTURA

"Plata, mucha plata/ yo quiero vivir!" dice el viejo tango. Esto cantaban los capos de la DC después de la "muerte" de Superman, mientras miraban de reojo buscando nuevas víctimas (y no me refiero solamente a los lectores). Así, mientras los editores juraban que La Muerte... era un producto artístico genuino y no un artilugio comercial, los cañones del "arte" se apuntaron sobre otros personajes históricos de la compañía. Aquaman (perdida de mano), Flash (transformación similar a la de Barry), Wonder Woman (la endurecieron para hacerla parecida a Shi, Bimborella y otras "chicas malas" de moda en el mercado y agregaron otra WW), Green Lantern (Hal Jordan se chispotea, mata a los Green Lantern Corps, a los Guardianes y...lean Zero Hour), Hawkman (más poderes, más cuchillos) y, por supuesto, Batman. Toda esta movida editorial arrojó, en general, resultados mezclados en cuanto a lo artístico, pero un marcado éxito comercial.

CONTINUIDAD

En los viejos comics de la Época Dorada, Batman podía aparecer, en un mismo mes, en lugares distintos, en revistas distintas, sin contradicción alguna y nadie se hacía drama. Con la Silver Age, en cambio, surgen en los lectores la consciencia de la continuidad. Es decir, si Batman y Superman están presos en un campo de concentración en la Segunda Guerra Mundial, ¿cómo es que están a la vez en Thanagar con la JL of A? Todo esto ya se habló en notas anteriores. La cuestión es: ¿Afecta la continuidad a una revista con 56 años en el mercado? ¿Y a vos qué te parece?

La idea es, entonces, repasar las distintas sagas de los últimos años y a la vez, teniendo en cuenta los "modos de arreglo de continuidad" propuestos por Mike Gold, hurgaremos entre las poleas y engranajes para explicarnos semejante aparatejo. Pero antes...

INTERLUDIO: IMPLANTANDO

Se precisaban un reemplazo para Bruce Wayne y un nuevo enemigo muy poderoso. DC utiliza entonces el metodo N.1 de Mike Gold: Implantes de continuidad. La editorial tiene para Batman una revista completa dedicada a esta técnica: Legends of the Dark Knight. A partir de la saga Venom, publicada en esa revista, implantan al malo de la pelicula, y asi nos enteramos en el especial Vengeance of Bane (Enero del '93) de un tipo que lleva mucho tiempo obsesionado con Batman y Gotham City, con un sistema que le inyecta el super-esteroide Venom, que le da una fuerza tremenda. Tiene tres ayudantes: Bird (Pájaro), Trogg y Zombie.

Se va la segunda. Planeada originalmente como otro implante en LOTDK, el origen del próximo Batman se publica finalmente en una miniserie, a mediados de 1992: Sword of Azrael. Con un buen guión de Denny O'Neil y el espectacular dibujo de Joe Quesada, entintando por el ídolo Kevin Nowlan, la serie vendió...más o menos, pero consiguió instalar a un nuevo héroe en Ciudad Gótica y en la cabeza de los lectores. Jean-Paul Valley ha sido entrenado durante toda su vida (sin siquiera saberlo) por la secta de St.Dumas para ser Azrael, el angel de la venganza. Todo esto a través de sugestiones implantadas en su inconsciente por su padre, un trabajo fino conocido como "el sistema". Al final de la historia, Azrael queda bajo el entrenamiento (consciente) de Robin. El terreno está listo.

ANTES DE LA CAÍDA: GUERRA EN GOTHAM

Previo a Knightfall, Batman es debilitado y herido. Entre los N.s 654 y 656 de Detective Comics, el murciélago pelea contra un ejército (literal), con los siguientes resultados: Heridas con balas de teflon (perforan chalecos antibalas), en un salvataje se le abren las heridas, le dan en la cabeza con un trozo de mamposteria y cae cinco o seis pisos a la calle. En 'Tec 656 Batman rompe una de sus reglas históricas principales: Se queda dormido en un sillón de la Mansión Wayne vestido de Batman y sin capucha.

Mientras tanto, en la serie Batman, las cosas no están mejor. Wayne va a ver a la Dra.Shondra Kingsolving. Diagnóstico: total agotamiento y resistencia psicológica al descanso (¿lo qué?). Obsesión, bah; por fin duerme, con sedantes. Entre tanto, todo está tranquilo en Gotham. Killer Croc enloquece y ataca un supermercado. Robin y Azrael (en entrenamiento y disfrazado de Bats) intentan pararlo. Azrael se distrae, Croc lo noquea y ahora, ¿quién podrá salvarlos? Bane (que está en Gotham supervisando desde las sombras la lenta destrucción de Batman) aparece y le parte los brazos y la cara a Croc. Mira a Azrael, le dice "Vos no sos Batman" y se va.

En lo que resulta en la práctica (y en los catálogos) el N.0 de Knightfall, Bane libera y arma a todos los locos del Asilo Arkham: Joker, Croc, Poison Ivy, Riddler, Tweedledee y Tweedledum, Two-Face, Ventriloquist, Cornelius Stirk, el Sombrerero, Amygdala, Maxie Zeus, Film Freak, Scarecrow, Black Mask, Dr.Destiny, Zsasz, the Cavalier, Firefly, etc. (¿Podés decir "Otra vez la Batman 400"? Sabía que podías!). Batman queda dibujado. Agotado y herido, el murciélago los debe parar a todos, y además a Bane. Allá vamos.

KNIGHTFALL: TODOS CONTRA UNO

Parte Uno: El Sombrerero Loco hace un tea-party y controla a algunos escapados de Arkham con sus sombreros. Ha deducido que es parte de un plan maestro, pero no sabe de quién. Manda al Film Freak a descubrirlo y matarlo. Batman se cuela en la fiesta, atrapa al Sombrerero y su banda y escucha por el comunicador cómo Bane parte en trocitos pequeños y muertos al Freak. Una especie de almuerzo de Mirtha, pero con Freddy de invitado.

Parte Dos: Mientras Arkham arde, Amygdala (el clásico monstruo hiper-fuerte y bobo) se une al Ventrílocuo y su nuevo muñeco Socko (una media) para tratar de recuperar al decomisado-por-la-ley Cara-cortada. Batman captura a Amygdala, pero Ventriloquist y Socko huyen. Bird, por su parte, derrota a Robin en un mano a mano. Otro desmayito de Batman y volvemos.

Parte Tres: Szazs, un asesino serial que se hace un corte en el cuerpo por cada muerte, se encierra en la Escuela Bates para señoritas (Bates por Norman Bates, el de Psicosis). Epa! Dos canes muertos y Montoya de rehén. Batman comienza su colapso. No mata a Szazs sólo porque Montoya lo detiene a punta de pistola. Todo esto es visto por Pájaro desde un tejado, e informado a Bane.

Parte Cuatro: Bane sigue sin confrontar, buscando llevar a Bruce a sus límites de agotamiento más extremos. Robin sigue a Pájaro y descubre al villanazo. Gran idea, pibito! Bane interroga al muchacho rehén y ahora, ¿quién podrá salvarnos otra vez?. Bane versus Croc, segundo round, en las cloacas de la ciudad. Pelea guasa en el elemento de Croc. Por supuesto, Robin tiene tendencia a ahogarse.

Parte Cinco: Robin se bati-salva, claro. Bane sale del agua, Croc no. Cornelius Stirk, otro asesino serial con poderes hipnóticos al que le gusta comer los corazones de sus víctimas en la sopa, va tras Gordon. Batman lo salva, pero el comisionado queda bastante loco y, por la hipnosis, convencido de que Batman lo mató (?!). Un aliado menos para el encapotado. Mientras tanto, el Joker y el Espantapájaros se hacen compañeritos y vuelven locos al intendente de Gotham.

Parte Seis: Mientras el dúo demente obliga al intendente a trastornar a la ciudad, el mago de los efectos especiales vuelto incendiario profesional llamado Firefly le está prendiendo fuego a barrios enteros de Gotham por puro placer. Este si se chispoteó. Al final del número, Bats y el pirado caen hacia las llamas. Encima de tajos

y balazos, bati-ampollas!

Parte 7: Batman salva al loco y a sí mismo, pero Firefly escapa. Después de dormir tres horas, Wayne debe ir a una fiesta de caridad llena de ricachos y sin protección policial, gracias a las llamadas del intendente. Terreno fecundo para que Hiedra Venenosa transforme en vegetales sin cerebro a todos los asistentes y los secuestre. Bruce, por supuesto, usa un bati-truco, escapa de ser zombificado y captura a Hiedra, no sin antes pelear con los habituales fisiculturistas que la perra suele esclavizar, lo cual no le hace nada bien, no señor. Ah! Bane descubre la identidad secreta de Batman.

Parte Ocho: El Acertijo vuelve a hacer de gil y Robin lo para. Batman por fin atrapa a Firefly, luego de ser bañado en fuego y masticado por una pantera. Un batitraje especial lo protege de lo peor, pero no tanto. Huntress apalea a una banda.

Parte Nueve: Total descontrol. Batman, envuelto en el gas del Espantapájaros, revive la muerte de Robin II. Jim Aparo no consigue mostrar la locura que invade al encapotado mientras le pega trompadas al Joker durante tres páginas, al grito de "Jason! Jason!". Al final, lo de siempre. O Bats captura a los malos, o salva a la víctima. Ya saben qué hace el guía.

Parte Diez: Batman ignora sus límites físicos (y los de su respirador portátil) para salvar al Intendente Krol del Río Gotham. El Ventrílocuo rescata a Sacarface del depósito policial. Pájaro, Trogg (por Troglodita) y el cuchillero Zombie atacan al murciélago. Bruta pelea. Batman retorna agotado a la Mansión para encontrar a Alfred desmayado y a Bane, por fin, listo para todo.

Parte Once: Dos páginas en las que Bane explica por qué hizo todo este despelote y todo el resto de la revista para que Bane muela a golpes a Batman. Al final, le parte la espalda en la Baticueva.

Parte Doce: Bane arroja al desmayado Batman desde un cuarto piso en el centro de Gotham. Ensangrentado y roto, es subido a una ambulancia por un Alfred disfrazado. Gran diálogo Robin-Alfred. La amistad Joker-Sacarecrow se termina. El "Espanta" se pudre y rocía con gas del miedo al Guasón: un brote cortito y luego el carablanca pregunta "¿Qué otros gustos tenés?". Magistral.
En la cueva, Batman agoniza. Si Robin y Azrael no consiguen la droga decadrón antes de una hora, Bruce morirá. Si lo hacen, igual quedará paralizado de por vida. Mientras la cana consigue la droga y Batman termina este número en coma, Scarface y Socko llevan al límite sus celos y su rivalidad y se balean uno a otro. O sea, una mano del Ventrílocuo balea a la otra. Espectacular. Socko, fuiste muñeco. Si vas a comprar un sólo número de todo esto, que sea este.

Partes Trece y Catorce: Dibujados por un Klaus Janson un poco más inspirado de lo habitual, Robin y Alfred tienen un flashback a tres semanas atrás. El ex-fiscal Harvey Dent, hoy Dos Caras, juzga a Batman. Al final y de vuelta en el presente, Bruce sale del coma.

Parte Quince: Bane boletea gangsters a granel y toma la ciudad. Shondra trata a Bruce Wayne, quien supuestamente tuvo un accidente de auto. Catwoman es capturada por Bane y Robin entrega el manto del murciélago a Jean-Paul Valley, alias Azrael. Batman y Robin reaparecen ante el Comisionado.

Parte Dieciseis: Un Batman ultraviolento ataca. el "sistema" en acción. Shondra, de quien Bruce se ha enamorado, es secuestrada junto al padre de Tim "Robin" Drake.

Parte Diecisiete: Bruce deja la Baticueva a su sucesor y se va junto con Alfred tras la pista de Shondra. Azrael, poseído por "el sistema" crea nuevos guantes para el traje del murciélago: Garras, un lanza-shurikens con forma de murciélago y bati-cuerda. Bird, Trogg y Zombie son arrasados por el nuevo bati-oreja. Primeras discusiones entre este y Robin.

Parte Dieciocho: Gordon sospecha que este Batman no es el que él conoce. Un mensaje firmado "B" y alguien libera a los tres hombres de Bane. Pero no fue el grandote, sino Batman, que sigue a los tres esbirros y...primer round: Az-Bats contra Bane.

Parte Diecinueve: En la Batman N.500, la pelea termina en tablas. Bajo "el sistema" Jean-Paul diseña una bati-armadura. Casi Iron Man. Nightwing aparece ante Robin. ¿Por qué otro y no él? Entre tanto, el otro va por el round dos. Batman, poseído por todas las habilidades del omnipresente "sistema" y Bane, inundado en más y más y más venom, luchan como bestias. Al final, Batman gana y le perdona la vida a un ensagrentado y humillado Bane superando, al menos por ahora, al "sistema".

KnightQuest: Cortocircuito en el sistema

KnightQuest es caótica. Fallas de continuidad entre los diferentes títulos hacen la lectura molesta. Si hay alguna revista con una parte artística realmente grossa, francamente se me escapa. Son nueve meses de esperar el retorno de Bruce Wayne. Si algún lector fanático se queja a Perfil por no publicar este mamotreto, ejecutadlo sin piedad.

Veamos los puntos principales del asunto: Apenas Jean-Paul acepta el manto del murciélago se le aparecen visiones de St.Dumas, el patrón de la orden que creó a Azrael, quien le da órdenes contradictorias, producto de la lucha entre la propia mente de Jean-Paul y "el sistema". Este es uno de los núcleos centrales de la historia.

Como excusa para lanzar la revista de Robin, un Azrael poseído echa a Tim de la cueva. Ningún compañerito, pibe! La advenediza Catwoman, por su parte, finge ser aliada del maltrecho Bane pero investiga en secreto las sombrías raíces del venom-adicto. El Comisionado se convence de que este no es el Batman que él conoce. Para ser tan cana, se toma su tiempo, aburriendo al lector. Pero no es el único. Catwoman, el Joker y varios de los héroes a los que Az-Bats se cruza en sus apariciones en Bloodbath se avivan de que no es el mismo tipo, en historias menores y de poca chapa.

Paulatinamente, Azrael va agregando más y más a la armadura: Protecciones, un sistema que lanza 10 shurikens por segundo, lanzallamas y todos los chiches, desnaturalizando el concepto de Batman. Finalmente (y tras sufrir a un sinnúmero de villanitos de octava), el nuevo Batman deja caer a Abattoir (otro asesino surial que se especializa en matar a su propia familia y chupa los huesos para alimentarse de almas, totalmente cu-cú) en una olla de metal fundido en una fundicion. Pssshhh!. Ya tildado por completo, Azrael entra en turbo. "A boletear villanos voy!"

Entretanto, Bruce Wayne vuelve a Gotham, curado por los poderes meta-humanos que termina pelando Shondra Kingsolving antes de volverse loca e ir a parar a un asilo. Se encuentra la Mansion abandonada, las entradas a la cueva tapiadas y a su sucesor transformado en Bati-Terminator. Sin tenicidad muscular ni reflejos automáticos ni balance, Bruce Wayne no puede ser Batman. ¿Cómo recuperar el manto del murciélago? ¿Jugando al Street Fighter? Bueno, algo así. Wayne va en busca del entrenador supremo. ¿Quién será?

KnightsEnd: Todos contra otro

Parte Una: Según una definición de archivo de la DC, Lady Shiva es una mercenaria, "la mayor artista marcial viva, que busca constantemente nuevas formas de combate para aprender. Recientemente dominó la Capoeira, una forma de combate sin armas del Brasil, basada en movimientos de danza". Esta señorita le ha dado palizas a Question y Canario Negro y fue candidata a madre de Jason Todd en la recordada Muerte en la Familia. Su honor es sagrado.

Wayne, enmascarado, le pide que lo traiga de vuelta pero ella le impone que debe aprender el golpe de leopardo, un ataque letal. Bruce se niega. Shiva entonces le pone una trampa, sin romper su promesa de enseñarle. Ante un testigo y oculta tras una máscara de murciélago, mata al sensei de siete luchadores (hoy también maestros). Luego entrega la máscara a Wayne para que la use durante el próximo entenamiento. Obviamente, el entrenamiento son los siete discípulos que se vienen al humo a vengar al maestro, en orden ascendiente de habilidad en combate. Wayne supera a los dos primeros pero no está listo. No aun.

Parte Dos: Azrael se pone más y más loco. Nightwing y Robin actúan juntos. Bruce Wayne derrota al tercer maestro.

Parte Tres: Nightwing y Robin se cuelan en la Batícueva y descubren algunas cosas, entre ellas el paradero de Harold y nuevas ramificaciones de la covacha, como una estación de subte abandona-

da que ni siquiera Bruce Wayne conoce. Bruce pelea contra un Dhaltim y una Chun-Li con cadena.

Parte Cuatro: Mientras el guión que involucra a Azrael cae en la intrascendencia total (en este número pelea con ...Cable!) lo de Wayne se pone interesante. Utilizando el golpe de leopardo, ejecuta a su oponente ante Robin y Nightwing.

Parte Cinco: Nightwing explota y le pasa todas las boletas a Wayne. Shiva aparece. Desafío en el aire... pero no hoy. Shiva se va y ya no vendrán más maestros. Es entonces cuando se revela que Bruce no mató al guía, para alivio de sus adláteres. En la cárcel de Blackgate, Bane despierta de su estado catatónico justo cuando Bruce vuelve a vestir el manto del murciélago. A la pelotita!

Parte Seis: Catwoman se prende en la onda Pa los a Azrael.

Parte Siete: Batman vs. Az-Bats. Catwoman, Robin y Nightwing entre balazos.

Parte Ocho: Batman vs Batman con Catwoman, Nightwing y Robin. Al final, Batman muere.

Parte Nueve: Nightwing se manda contra Azrael. Grayson salva a una vieja y Pow!, pierde (Me distraigo y pegame, se llama esto). Azrael regresa a la cueva, sube la escalera de la Mansión y es la misma escena de la parte 10 de Knightfall, sólo que el que lo espera no es Bane, sino el verdadero, legítimo, auténtico y genuino Batman.

Parte Diez: Az-Bats escapa hacia la cueva. Todas las entradas tienen trampas excepto una, el agujero por el que el pequeño Bruce cayó a la cueva hace décadas, en aquel primer encuentro con la gruta y los murciélagos. La pelea final es casi filosófica y obviamente gana el verdadero Bats, Bruce Wayne, el ídolo de los niños.

ZERO HOUR: BATGIRL CABALGA DE NUEVO

Los crossovers de Zero Hour (Julio de 1994) traen a colación montones de elementos de la bati-mitología pre-Crisis para placer de los viejos fans. Lo primero que se nota es la mejora en los dibujos y aunque todo este bardo se resuelve en la miniserie Zero Hour, no deja de tener un encanto muy particular. Batimóviles antiguos, una Batgirl divergente que no sólo camina, sino que asegura ser pareja de Batman, un Alfred que desaparece y otro que lo reemplaza, un joven Dick Grayson que ayuda a Tim en una misión, un Joker tan loco como siempre, un Gordon cadáver sentado en la oficina y todos las versiones de Batman que te quieras imaginar (sí, el Dark Knight de Miller también) en un número de Superman. Después de la mega-saga y durante el ya célebre Mes Cero, Bruce rememora su origen y su carrera y, por razones aún no explicadas, decide una vez más entregar por un tiempo el manto del murciélago. Pero ya aprendió de su error y ahora el elegido para lucir la capucha es quien siempre se lo mereció.

PRODIGAL: EL MEJOR ALUMNO

Dick Grayson, el elegido, vive unas cuantas aventuras sin un segundo de paz. Se trenza con Killer Croc, Scarface, Ratcatcher y Tally Man (villanos a los que nunca se había enfrentado) para desembocar finalmente en la pelea de fondo en la que Grayson combate tanto con su propio pasado como con una letal amenaza del presente: Dos Caras, quien a partir de esta aventura será el nemesis de Robin, en un interesantísimo giro argumental. A la larga, Dick se da cuenta de que tiene la habilidad física pero no la determinación, la frialdad y la obsesión que ha-

cen falta para encarnar la figura épica del Detective Nocturno. Hace falta Batman.

TROIKA: DE RUSIA CON AMOR

Wayne vuelve, esta vez dendeveras. Pero después de tantas vueltas y palos, ya no es el mismo. Esta vez el Dark Knight es verdaderamente dark. En un traje mucho más parecido al de las películas y con una actitud casi de gárgola, Batman sale a enfrentar una nueva amenaza capaz de destruir Gotham: Un grupo de rusos renegados, ex-KGB, intenta apoderarse del hampa de la ciudad. Cuentan para ello con una bomba atómica del tamaño de una bola de beisbol, la brutalidad de la famosa KGBestia y nada que perder. Cabe acotar como dato cópado que este

es el primer cambio en el batitraje desde el principio de la Silver Age, y vamos a tener el gusto de verlo publicado en nuestro ispa casi al toque.

FINAL KNIGHT

Como evaluación final última podemos decir que KnightFall es una saga copada, KnightQuest es patética y KnightSend apenas digna. Están pensadas para expandir el bati-universo y agregar las revistas de Robin, Catwoman y Azrael y para incrementar la atención sobre Legends of the Dark Knight y Shadow of the Bat.

Además, son verdaderos conglomerados de trucos de continuidad- Batman II (o Az-Bats) es el típico Escamoteo, o el método Gold N.4. En el mismo sistema se ubica la reaparición de los Trigger Twins, viejos personajes del Oeste de la DC, bastante bien actualizados. Siguiendo con el tema de la continuidad, la saga escapa un poco a la técnica que DC viene usando desde hace un tiempo y de modo permanente para sus personajes y que ya mencioné antes. El método N.4 de Gold, el Escamoteo o Juego de Manos, o sea, reemplazar a un personaje por otro. La cuestión es lógica: Podés cambiar a Barry Allen por Wally West, pero ¿quién toca a Kent o Wayne?. El resultado son sagas donde se los reemplaza un ratito, cosa de darle aire a los personajes. Durante Zero Hour y en Wonder Woman van a ver más ejemplos de esta técnica. En cualquier caso, el uso de este método es encomiable por lo riesgoso, mucho mejor que el que usó la DC para Batman durante los últimos 56 años, el método N.2, ignorar hechos/aspectos selectos, con lo que no sabés si el tipo estuvo o no en la Liga, sin lucha con tal o cual, con las consiguientes confusiones para el lector.

En lo que respecta a los dibujos de las tres primeras sagas mencionadas, salvo los primeros números de KnightFall de Norm Breyfogle y algunas cositas de Jim Aparo, la parte artística es de segunda. Zafan también los capítulos de KnightSend de Robin (dibujados por Tom Grummett) y los de Catwoman (de Jim Balent), que son mucho más copados que los de los títulos del murciélago.

Zero Hour fue impactante pero breve y Prodigal es casi un What If, con algunos momentos grossos. Para Troika, la DC decidió subir la apuesta y trajo a Barry Kitson a dibujar Shadow... y al espectacular Kelley Jones que gargolea a Batman de lo lindo.

Concretamente, que KnightQuest y KnightSend no se publiquen en Argentina, es negocio. KnightFall la pueden comprar en su comiquería amiga. Para Zero Hour, monten guardia en los kioscos. Por lo demás, ustedes sabrán cuál es el Batman que más les gusta. La DC ya lo sabe, por eso Azrael ya tiene su propio título y Nightwing vuelve a fin de año con su propia mini-serie.

Sea quien fuere el dueño del manto, en la noche de Gotham acecha un murciélago. Los criminales tiemblan, la muchachada festeja.

YO NO FUÍ

Estos son los autores de las distintas sagas que relevamos en esta nota:

Vengeance of Bane: Guión de Chuck Dixon. Dibujo de Graham Nolan.

Sword of Azrael: Guión de Denny O'Neil. Dibujo de Joe Quesada.

KnightFall: Idea original: Peter Milligan. Guiones de Doug Moench, Chuck Dixon y Alan Grant. Dibujos de Norm Breyfogle, Jim Aparo, Graham Nolan, Bret Blevins y Klaus Janson.

KnightQuest: Guiones de Doug Moench, Chuck Dixon, Alan Grant y Jo Duffy. Dibujos de Mike Manley, Graham Nolan, Bret Blevins, Tom Grummett y Jim Balent.

KnightSend: Guiones de Doug Moench, Chuck Dixon, Alan Grant y Denny O'Neil. Dibujos de Mike Manley, Graham Nolan, Bret Blevins, Tom Grummett, Jim Balent y Barry Kitson.

Zero Hour: Guiones de Doug Moench, Chuck Dixon y Alan Grant. Dibujos de Mike Manley, Graham Nolan, Bret Blevins y Tom Grummett.

Prodigal: Guiones de Doug Moench, Chuck Dixon y Alan Grant. Dibujos de Mike Manley, Graham Nolan, Bret Blevins, Tom Grummett, Lee Weeks y Ron Wagner.

Troika: Guiones de Doug Moench, Chuck Dixon y Alan Grant. Dibujos de Kelley Jones, Barry Kitson, Graham Nolan y Tom Grummett.

CHECKLIST

Este es el orden correcto en que deben leerse las distintas sagas.

KnightFall
0. Batman N.491
1. Batman N.492
2. Detective Comics N.659
3. Batman N.493
4. Detective Comics N.660
5. Batman N.494
6. Detective Comics N.661
7. Batman N.495
8. Detective Comics N.662
9. Batman N.496
10. Detective Comics N.663
11. Batman N.497
12. Detective Comics N.664
13. Showcase '93 N.7
14. Showcase '93 N.8
15. Batman N.498
16. Detective Comics N.665
17. Batman N.499
18. Detective Comics N.666
19. Batman N.500.

KnightQuest
Batman N.s 501 al 508.
Detective Comics N.s 667 al 675.
Legends of the Dark Knight N.s 59 al 61.
Shadow of the Bat N.s 19 al 28.
Robin N.7.
Catwoman N.6.

KnightSend
1. Batman N.509
2. Shadow of the Bat N.29
3. Detective Comics N.676
4. Legends of the Dark Knight N.62
5. Robin N.8
6. Catwoman N.12
7. Batman N.510
8. Shadow of the Bat N.30
9. Detective Comics N.677
10. Legends of the Dark Knight N.63

Zero Hour
Batman N.s 511 y 0.
Detective Comics N.s 678 y 0.
Shadow of the Bat N.s 31 y 0.
Robin N.s 10 y 0.

Prodigal
Batman N.s 512 a 514.
Detective Comics N.s 679 a 681.
Shadow of the Bat N.s 32 a 34.
Robin N.11.

Troika
1. Batman N.515
2. Shadow of the Bat N.35.
3. Detective Comics N.682.
4. Robin N.14

Otras lecturas recomendadas: Shadow of the Bat Ns. 19 al 21, Batman/Punisher Lake of Fire, Robin N.9, Justice League Task Force N.s 5 y 6, Zero Hour Ns. 4 al 0, Hawkworld Annual 1 (texto de Mike Gold sobre los parches de continuidad).

MESA REDONDA

UNA VEZ MAS, NUEVE CRITICOS SE SIENTAN A DESMENUZAR SENDAS PUBLICACIONES DE RECIENTE APARICION. Y COMO SIEMPRE, DE ESTE ENTREVERO DE CONCEPTOS Y OPINIONES SURGE LA GUIA INFALIBLE PARA SABER QUE TIENE CHAPA Y QUE NO, UN SERVICIO FUNDAMENTAL PARA LA CARTERA DE LA DAMA Y EL BOLSILLO DEL COMIQUERO.

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Juan M. García Carral	Gabriel García	Diego Grillo Truba	Mr. Master	Dr. Müle	Dr. Sax	PROMEDIO
Amazing Spider Man N. 400	4	6	6	7	4	4	4	3	4	4^{66}
Batman: Mitefall	7	8	7	3	4	4	5	5	3	5^{11}
Deathwish N. 4	7	5	3	6	4	3	6	4	4	4^{66}
El Clic 3	7	6	7	7	7	8	8	4	7	6^{77}
Locuras de Isidoro N. 321	6	4	7	4	4	3	6	2	7	4^{77}
Rolin Comix Stones	8	6	7	4	7	8	8	4	7	6^{55}
Star Wars: Dark Lords of Sith N.5	5	3	5	5	4	2	4	1	4	3^{66}
Superman N. 45	8	7	6	8	8	8	7	5	9	7^{33}
Viñetas Completas N.10	7	5	4	6	5	4	8	3	5	5^{22}

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Mr.Punch (Neil Gaiman y Dave McKean), City of Glass (novela de Paul Auster adaptada por David Mazzucchelli) y Lope de Aguirre (Felipe Hernández Cava y Enrique Breccia).

Diego Accorsi: Captain Atom Ns.1 al 50 (Cary Bates y Varios Dibujantes), Sin City: A Dame to Kill For (Frank Miller), Next Men: Lies (John Byrne).

Hernán Botticelli: Hellblazer: Dangerous Habits (Garth Ennis y Will Simpson), Perramus (Juan Sasturain y Alberto Breccia) y Kraven's Last Hunt (J.M.DeMatteis y Mike Zeck).

Gabriel García: The Big Book of Urban Legends (Fleming, Boyd y casi 200 dibujantes), Sin City: A Dame to Kill For (Frank Miller) y Hellboy: Seed of Destruction (Mike Mignola y John Byrne).

Juan Manuel García Carral: X-Men: Dark Phoenix Saga (Chris Claremont y John Byrne), Legion of Superheroes: The Great Darkness Saga (Paul Levitz y Keith Giffen) y Oh, My Goddess! N.s 1 al 6 (Kosuke Fujishima).

Diego Grillo Trubba: Sin City: A Dame to Kill For (Frank Miller), The Big Book of Urban Legends (Fleming, Boyd y otros) y Hey, Buddy! (Peter Bagge).

Mr.Master: Instant Piano N.s 1 al 3 (Baker, Dorkin, Badger y otros), Heart of the Beast (Dean Motter y Sean Phillips) y The Big Book of Urban Legends (Fleming, Boyd y otros).

Dr.Müle: Love is Hell (Matt Groening), The Crow (James O'Barr), Starman Ns. 3 al 5 (James Robinson y Tony Harris)

Dr.Sax: Hellblazer: Dangerous Habits (Ennis y Simpson), Superman N.19 (John Byrne y Mike Mignola) y Swamp Thing: Love & Death (Alan Moore, Stephen Bisette y John Totleben).

AMAZING SPIDER-MAN N.400

4

por Andrés Accorsi

Comic-book de 72 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Abril de 1995. Precio: u$ 2.95.

Esta revista se salva del aplazo por dos únicos motivos. Primero, la Marvel finalmente se decidió a publicar la historia que muchísimos lectores esperábamos hace décadas: la Muerte de la Tía May. Si, por fin y esperemos que para siempre, la decrépita y longeva viejita ha pasado a mejor vida. Segundo, el guión de J.M.DeMatteis tiene un giro muy interesante (sí, en 38 páginas, un sólo giro): la lograda escena en que la Tía May le confiesa a Peter que ella siempre supo el secreto de su doble identidad.

El resto, un espanto. Mark Bagley dibuja peor que nunca, lo cual no es poco. Scarlet Spider (el insufrible clon de Spider-Man) pulula por casi todas las páginas envuelto en conflictos absurdos. Aparecen un villano llamado Jackal que es un choreo atroz de Hannibal Lecter y un tal Judas Traveller que la va de misterioso. Encima, ahora parece que los clones de Peter Parker no son uno, sino varios. Puaj!

La segunda historia (siete páginas protagonizadas por el patético clon) sufre de un farragoso e intrascendente guión de DeMatteis, pero se redime con los dibujazos de John Romita Jr. El otro back-up es una especie de Spider-Man Día Uno, escrito por Stan Lee y estropeado por Tom Grummett, en un frustrado intento por dibujar a la Steve Ditko.

Para el próximo "festejito de número redondo" (Web of Spider-Man N.125) ya se anticipa el regreso del clon de Gwen Stacy y alguna sorpresa respecto del bebé que está esperando Mary Jane. Ah! Y la infaltable tapa con truquito!

© MEG

BATMAN: MITEFALL

5

por Mr.Master

Prestige de 52 páginas a color publicado por DC Comics. Marzo de 1995. Precio: u$ 4.95.

Esta no es una mala historia, pero sí es bastante menos de lo que pudo haber sido. El planteo es copado: una (justa y necesaria) parodia de KnightFall, KnightQuest y demás KnightEmboles protagonizada por Bat-Mite, estrella de la inolvidable Legends of the Dark Knight N.38.

El guión de Alan Grant larga cuando Bat-Mite cae a la Tierra hecho añicos, después de perder una lucha con Bane-Mite. Bat-Mite convence a un loco de Arkham llamado Bob Underdog para que vuelva con él a su dimensión y luzca un manto del murciélago muy a la "Az-Bats". Pero hay dos problemas: Primero que Underdog no es más que un pobre chiflado. Y segundo que el Bane-Mite es mil veces más poderoso que Bane (él solo, se surte a todos los super-héroes de su dimensión) y, mediante una alianza con los villanos, logra clonarse infinitas veces. Underdog (ahora llamado Overbat) se lo saca de encima con un muy buen truco, pero se inyecta por error la droga de Bane-Mite y revienta como un sapo.

Final triste, pocos chistes, algo de humor negro, un villano demasiado poderoso y los magistrales dibujos de Kevin (Marshal Law) O'Neil. No mucho más. Lo mejor, las once primeras páginas y la versión O'Neil de los héroes y villanos del Universo DC.

© DC

DEATHWISH N.4

4

por Gabriel García

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por DC/Milestone. Marzo de 1995. Precio: u$ 2.50.

Pongámonos de acuerdo. No sólo hay buenas y malas revistas, también están las lindas y feas. Así es que descubrí, luego de meditar durante horas mirando las páginas de ésta, que a la que nos ocupa hoy no le cabe ninguno de estos cuatro adjetivos. Es RARA. Tiene una portada bastante singular, con colores fuertes y contrastantes. Tiene una separación de cuadros clásica y no tanto. Unos colores opacos, llanos. Un dibujo mediocre y para abajo y unas tintas que noparecen en absoluto del mismo Jimmy Palmiotti que trabajara alguna vez junto a Joe Quesada, pero bastante logradas. Un lindo papelito, muchos avisos y algunas cosillas más que pasaré por alto. Ah! y tiene un guión.

Parece que una tal Dini (aparentemente travesti o transexual) nos cuenta la historia de su vida, su muerte y su conflicto con un ¿hombre? al cual llama Puss in Boots (Gato con botas). Existe otro personaje llamado Marisa, una niña vestida muy de cuero que comienza a buscarla. Aquí es donde empieza realmente la confusión del guionista con los tiempos, ya que alterna lo que le fue sucediendo a Dini con lo que pasa con Marisa. En todo esto, Deathwish (deseo consciente o inconsciente de morir) aparece poco y nada y el final, uff!.

Estimado Adam Blaustein: ¿Me podés explicar qué quisiste escribir? ¿Uh?Y espero que, por lo menos, te tomes la mitad del tiempo que me tomé yo para entenderla.En definitiva, si te gustan las historietas cerradas, confusas, y rebuscadas, esta es tu revista. Corre a tu comiquería preferida y cómprala ya, que se agota. Si eres de los que prefieren historias comprensibles, abiertas y directas, olvídala y sigue de largo.Esta fue, a mi modesto entender, la causa del 4 que le propiné. Ah, y hablando de entender, te aconsejo una cosa: Si no manejas bien el inglés, no te molestes en leerla o entenderás menos que yo. Muchas gracias.

© DC/Milestone

EL CLIC 3

8

por Diego Grillo Trubba

Album de 76 páginas a color, publicado por Norma Comics. Febrero de 1995. Precio: 1.500 ptas.

Quizás uno sea, a veces, injusto con el género erótico en la historieta, pues suele relegárselo a un plano menor. Y digo que es injusto e idiota, porque uno sabe que todo el género de la historieta es considerado como una forma menor de arte, las más de las veces. Si uno quiere enfatizar que no hay géneros mayores ni menores, deberá aceptar irremediablemente que dentro del que nos compete no hay (o mejor dicho, no debería haber) niveles superiores e inferiores, sino obras buenas y malas. La diferencia entre un buen comic erótico y uno que no lo es, creo que radica en que el primero, además de divertir, excita. Ni la excitación ni la diversión son, por separado, razones suficientes para hablar de un buen comic erótico o porno, aunque habría que analizar la diferencia en otra oportunidad.

En este álbum, Milo Manara nos demuestra cuánto puede divertirse al hacer un comic, y eso es llamativo: todo dentro de la historia tiene un aire festivo, de joda, y nosotros casi sin darnos cuenta, nos introducimos en él. A Manara parece no importarle el "sentido lógico" de la historia, sino más bien el despliegue creativo. Como si quisiera decirnos que El Clic 2 era sólo un respiro, una chanza, en esta tercera parte se deja llevar. Es así como aparecen una serie de personajes estrambóticos divertidísimos, que son los que le dan una lógica a la trama: una secta que cree que el aura orgásmica puede ayudarlos a contactarse con Dios, un cazador de tesoros, etc. Lo llamativo es que, pese a que los personajes tienen mucho peso propio, la historia no decae, no se entorpece: los personajes entran y salen por voluntad propia, pero respetan la historia. Quizás no se trate de una obra maestra, pero es recomendable, y mucho.

© Milo Manara

LOCURAS DE ISIDORO N. 321

4

por Juan Manuel García Carral

Comic-book de 68 páginas en blanco y negro, publicado por Editorial Universo. Febrero de 1995. Precio: $ 1.50.

En esta aventura Isidoro se halla sin dinero, cuando sorpresivamente sucede un reencuentro con un viejo amigo que le ofrece ir a Entre Ríos a pasar unos días. Nuestro playboy accede y una vez en el interior se entera de la próxima organización de un carnaval, al cual los provincianos le dan gran importancia. Por supuesto Isidoro toma las riendas del carnaval y con sus habituales "pioladas" lo convierte en un éxito, poniéndole la tapa como siempre a su desconfiado tío.

La historia de este número, obviando detalles, da vueltas sobre la misma temática que la mayoria de los números: Cómo divertirse y conseguir dinero, sin trabajar ni aceptar responsabilidades. En definitiva, es el sueño de seguir siendo chico, pero poder actuar como un grande.

Hay pocos personajes que reflejen el estereotipo del porteño como lo hace el ya inmortal Isidoro Cañones, o mejor dicho que haya reflejado, pues el eterno playboy es producto de la época de la Plata Dulce en la cual todavía existían personas que podían vivir en la eterna farándula y no trabajar nunca. Desgraciadamente, los tiempos actuales impiden la existencia de Isidoros.

Lo que es realmente desagradable es ver cómo los dueños de los derechos se aprovechan reeditando una y otra vez las mismas historias, cambiando solamente el nombre de la moneda corriente. Ni siquiera se toman el trabajo de poner al día los lugares que visita Isidoro ni las celebridades que nombra.

Resumiendo, las historietas de Isidoro son un buen divertimento para pasar el rato o para leer en un viaje (no muy largo, porque las páginas pasan volando), pero no se les puede pedir nada más.

© Dante Quinterno

ROLIN COMIX STONES

6

por Diego Accorsi

Revista de 36 páginas en blanco y negro, publicado por Esteban Podetti. Febrero de 1995. Precio: $ 3.50.

"Ai can guet nou... satisfacyon..." Y no me satisfizo. Yo no soy fana de los Stones ni mucho menos, más bien todo lo contrario. De no ser por esta revista creo que ni sabría cómo mierda se llaman los que acompañan a Jagger. De entrada agarré esta revista medio con desconfianza. Oh, casualidad, me dije. Todos los medios recontra rompen las bolas porque vienen a tocar los Stones, y justo ahora aparece un comic de ellos. El merchandising que faltaba. Un comic blanco y negro de tres pesos y medio!

Cuando vi que esta publicación contaba con el talento de Fayó y el Niño Rodríguez, le vaticiné buenaventura y risas a granel. Ahora con el ejemplar en la mano, no puedo ponerle más de 6. Por supuesto, las colaboraciones de Fayó ("Rolling Stone por un Día") y del Niño ("¿Dónde Están los Rolling?" y una serie de figuritas alusivas al tema) son la principal causa de que la revista alcance este puntaje. Colabora Dani The O y algún que otro chiste suelto, pero en general, no es gran cosa. De entrada, creo que la tapa ahuyenta a los fanaticos del comic y de los Stones por igual, y comics como los de Sapia & Comotto, los Parés y Sol Rac no ayudan.

Me parece bárbara la iniciativa de Podetti -antiguo compañero de viajes en el micro del colegio primario- pero creo que salir a vender antologías de temas gancheros es medio avechuchesco. Espero que hayan vendido muchísimo y se larguen a realizar más y mejores comics. ¿Hace falta que los medios masivos machaquen hasta el hartazgo un producto para que los jóvenes talentos comiqueros se reúnan y produzcan? Se las dejo picando.

© Niño Rodríguez

STAR WARS: DARK LORDS OF THE SITH N.5

5

por Hernán Botticelli

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Dark Horse Comics. Marzo de 1995. Precio: u$ 2.50.

En general este n.5 (de 6) de la saga Dark Lords of the Sith me pareció algo insulso. Creo que el concepto del Jedi y el hecho de tener ya un universo armado (Star Wars) da para profundizar y hacer historias más ricas y jugadas. En cambio vuelven sobre el esquema: señor oscuro malo busca poder para dominar el universo - muchacho jedi se sacrifica fingiendo pasarse al lado oscuro para desbaratar sus planes - muchacha va a rescatarlo. ¿Les suena conocido? (Regreso del Jedi, Dark Empire). La historia no es mala, pero a mi entender carece de dramatismo y picos de interés; todo está contado con la misma intensidad, desde un diálogo secundario hasta la pelea cumbre del final, lo que hace a este número un tanto monótono.

El dibujo de Chriss Gossett es "correcto y descriptivo" o sea que se limita únicamente a mostrar las imágenes, sin aportar el caudal expresivo con el que un dibujo enriquece una historia. Espero que los artistas de Tales of the Jedi mejoren la puntería, ya que la Fuerza está con ellos.

© Lucasfilm

SUPERMAN N.45

5

por Dr.Müje

Comic-book de 28 páginas a color publicado por Editorial Perfil. Febrero de 1995. Precio: $ 2.50.

Mignola. A mí no me gusta criticar una revista sólo por su dibujante, pero creo que los cinco puntos de esta Superman se los lleva Mikey. Por supuesto, con un entintador como Kesel se potencia la grandeza de este talento. El guión de Byrne deja entrever que es sólo para sacarse una calentura personal de este barbudo amigo; una historia a lo "What If", usando los fabulosos trajes que le diseñara a los kriptonianos y los chiches tecnos de la mini-serie World of Krypton (por este mismo equipo creativo).

La historia en sí plantea una insostenible posibilidad con respecto a la salvación de toda la raza kriptoniana emigrando a la Tierra y la aparición casi inalterable de un Superman. Lamentablemente, el desencadenante de esta historia alternativa (al mejor estilo años`50), es el delirio de Kal-El flotando entre las ruinas de su planeta natal. O sea, una pavada. Pero insisto, el dibujo de Mignola es una masa.

Un complemento interesante en esta revista es la aparición del Hombre y la Mujer Halcón, obviamente, pre-bardo estúpido de continuidad llamado Hawkworld. En esta historia los thanagarianos utilizan una nave espacial, imposible de meter en la nueva continuidad. Por esta época (1988), es raro encontrar un team-up de Superman fuera de Action Comics, pero los Halcones están tan al pedo que sólo sirven para que Mignola tenga más personajes que dibujar. (Y recordemos que para este momento, Action dejaba de ser la revista de los team-ups de Superman). En una palabra: Mignola.

© DC

VIÑETAS COMPLETAS N.10

5

por Dr.Sax

Revista de 68 páginas en blanco y negro, publicada por Editorial Glénat. Enero de 1995. Precio: 495 ptas.

Comic europeo, voto a Thor! A ver..."titis", "barragana", "botifarra amb monguetas de primera" (??!!!) "me gusta la pipirrana", "ni jarta de vino, so pendón". Pero...¿en qué coño escriben estos gaitas?. ¿Y io tengo que fundamentar la crítica a e'to? Lo que voy a tener que fundamentar ante Dio' y la Virgen es haberlo leído completo. Bueh.

Esta obra magna de Gallardo y Vidal Folch debería ser exhibida como paradigma, si Seño'. Paradigma de lo que el comic puede llegar a ser. Antonomásicos trabajos tales como "cacao en banyolés", "un trabajo modélico" o "el suquet de Pollopera" perforan la profundidad del alma humana hasta el más profundo "pasote, mi bien!". Chistes epopéyicos sólo parangonables en nuestro país a un humor tipo Mario Sapag, te provocarán un "satori" sólo comparable a esnifarte la Action Comic N.1 molida (ese oloricto a viejo, aaah!). La tapa: Una idea increíblemente original, reproduciendo la Hola con los titulares cambiados (¿eso no lo hicieron los Serú Girán con la tapa de Gente hace quince añetes?. Bah, esos también hablaban raro). Bueno, estas son las aventuras de Perico Carambola, un cronista popo y explotado por su jefe y un compañero que es un "vivanco" que siempre lo encanuta. También hay por ahí un uruguayo o argento de hablar pintoresco, que cruza con Perico insultos políticos interesantes (?).

In concret: Perico Carambola en la Cresta de la Cola es un comic humorístico que de vez en cuando te saca una sonrisa de coté, cuando no una lágrima. No es mi estilo, so pendón. Ahora bien, capullo, si estos horteras de la Viñetas editan esto como especial, que no quiero ver una común. Olé!

© Gallardo/Vidal-Folch

vení volando !!

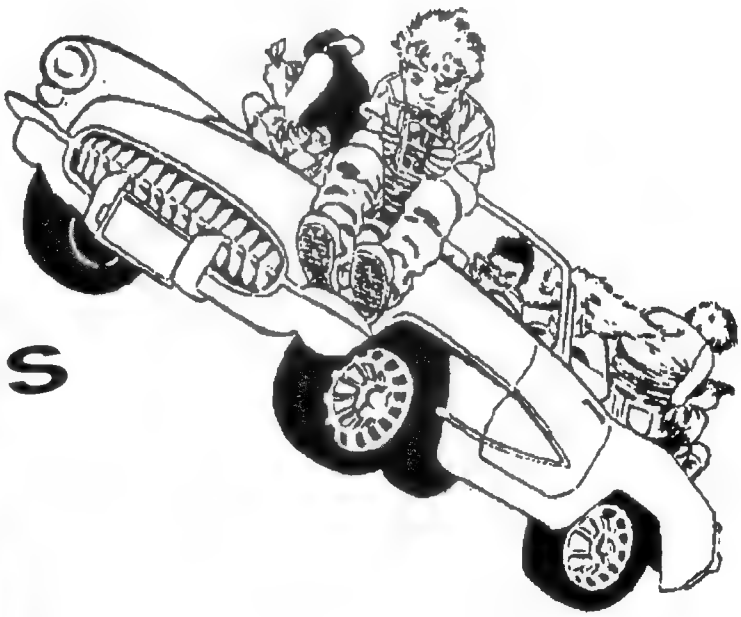
comics

remeras

cine

figuritas

posters



entelequia

talcahuano 470
tel: 40-0886
y
juramento 2584
(belgrano)
tel: 788-4521

-envíos al interior
-ventas al por mayor

¿QUIÉN SOY? ¿DE VERDAD QUIERES SABERLO? ¿AGUANTARÍA TU ALMA TAL REVELACIÓN? ¿HAS VISTO EL ABISMO?
¿ESCUCHASTE ALGUNA VEZ LA MELODÍA BLASFEMA DE LA FLAUTA DE YOG-SOTHOTH?
¿D-DE QUÉ HABLA?
MEJOR PARA TÍ NO ENTENDER, KARINA... Y MEJOR HACER CALLAR A ESE TRAIDOR... ¡COMO SEA!
¡MALDICIÓN! ¡UN SHOGGOTH!
Alcatena

El Comic de Nunca Acabar 10 ❑ Quique Alcatena.

FUERA DE JODA

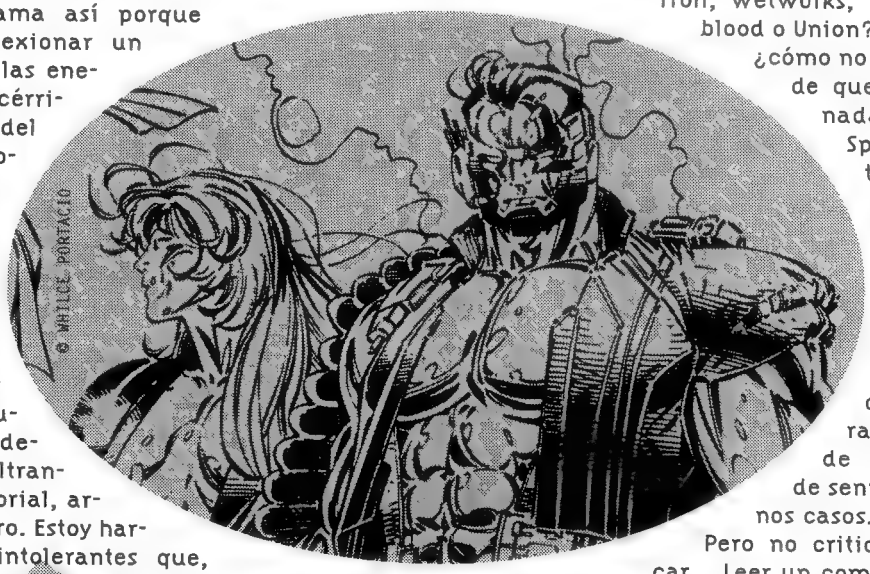
por Diego Accorsi

ENEMIGOS

No se asusten. No voy a hablar de los super-villanos y los inmerecidos tratos a los que son sometidos. No hoy. Esta nota se llama Enemigos por varios motivos.

El primero de ellos, es que muchos de ustedes, cuando terminen de leer estas páginas, me van a ubicar en ese rubro. Y si. No es fácil la vida del crítico. Y uno no se mete en esto para hacer amigos. Pero yendo al grano -como dijo la pus-, esta nota se llama así porque quiero reflexionar un poco sobre las enemistades acérrimas dentro del ambiente comiquero. Estoy cansado de las discusiones Boca-River (Marvel-DC) o de los que se postulan como defensores a ultranza de X editorial, artista o género. Estoy harto de los intolerantes que, abanderados en el fanatismo, vapulean a todo lo que no está en su escudo. Cada vez más noto que el que lee DC desecha todo lo que diga Marvel, el que lee Marvel y DC detesta a Image o tira mierda contra Bravura, el Ultraverse y otros, que el que lee superhéroes en general denigra al comic adulto, que el que lee sólo Image defiende con un necio conformismo a sus artistas hagan lo que hicieren sean quienes fueren, que los fanáticos del Manga lo sobrevaloran destruyendo todo lo nacional o lo europeo, que los cebados del comic europeo se alejan puteando a los comics porque lo de ahora es una cagada, los nacionalistas leen sólo historietas y califican de pendejadas a todo lo yanki... y un largo y triste etcétera.

Hace unos meses recibimos una carta del joven Conforti de Tandil, en donde determinaba persona no-grata y nocivos para la Comiqueando al Dr.Müle y a mí. Al primero por hacer un chiste con los problemas personales de Whilce Portacio para sacar WetWorks y a mí por decir que McFarlane era un estúpido (cosa que yo no dije). Este amigo, poniendo a McFarlane sólo por abajo de Dios, defendía con un fanatismo ciego a toda Image. Realmente me hizo pensar en lo estúpido que nos puede llegar a poner un comic. Algo parecido me pasa con ese grupito de pendejos que se llaman Comiadictos de DC Anti-Marvel. Por favor! Cuánta necedad. Se merecen quedar encerrados por meses sólo con una pila de Anima, Gunfire, las de Star Trek, algunas de Milestone y un montón de títulos más que para mí son muy mediocres pero no nombro para evitar enemigos; porque DC, aunque no lo parezca, suele hacer Verdura de vez en cuando. ¿Quién le dijo a estos nenes que Darkstars es mejor que Hulk o Generation X? ¿Alguna vez se pusieron a leer Marvel para ver qué tan malo es? ¿Qué leyeron? ¿Cuánto leyeron de cada editorial? ¿Y Conforti lee tanto como para saber que Mc es Dios e Image el Paraíso? ¿Habrá leído alguna vez Boof, Brigade, Deathblow, Prophet, Shadow-Hawk, Stormwatch, Supreme, Troll, WetWorks, Team Youngblood o Union? Si las leyó... ¿cómo no se da cuenta de que ahí no hay nada? Como Spawn (las historias escritas por Mc Farlane) carecen de emoción, de suspenso, de tramas sólidas, de caracterización, de contenido, de sentido en algunos casos...



Pero no critico por criticar... Leer un comic no es ir a una cancha de futbol. Acá no se puede decir "Yo soy de Boca porque lo llevo adentro del corazón y es un sentimiento". En los comics la puesta de camiseta NO sirve. No se puede pertenecer a una hinchada y odiar a todas las demás. Es una pavada. Defender a muerte a Image, al Manga, a DC o al comic nacional puede llevarnos a oscuros rincones indefendibles que guarda todo género, autor o editorial. Acá no puede haber un amor ciego a una camiseta. El comic es arte, y el arte debe demostrar que es bueno o malo a cada paso. Un

artista genial en un momento, puede ser un desastre años después o viceversa. No me van a decir que el Alan Moore de Watchmen es el mismo de Violator porque no se los creo. Por Larsen en Doom Patrol nadie daba un pedo y ahora es Gardel y Lepera. Marvel fue lo más durante los sesenta y ahora da pena. Lo que no quiere decir que odio a Marvel y rechazo a Marvel. A pesar de que desconfío de toda esa editorial (por políticas de mercado, por el trato a los artistas y un etcétera que no vamos a discutir ahora) espero ansioso la publicación de sus mejores series en la Argentina y deseo que levante cabeza y saque todos los meses mejores títulos. Ejemplo: Generation X. Tras años de asquearme con las pavadas de los mutantes pos-Claremont, me copé con este nuevo título y no le corté el rostro de antemano sólo porque era de Marvel. ¿Eso quiere decir que odio un poco más a DC? Ni ahí! La estúpida competencia me tiene tan sin cuidado a mí como a ellos. ¿O ustedes se creen que la gente de DC y Marvel se odian? ¿Acaso los jugadores de futbol de equipos rivales no son amigos entre ellos, y los técnicos se juntan a charlar? DC y Marvel son editoriales de comics, no ejércitos rivales. Las grandes compañías no son enemigos mortales. Claro ejemplo de ello, son los crossovers que aparecen (Punisher-Batman, Ultraverse-DC, Image-Marvel.) y demuestran que para hacer plata, somos todos amigos. No es un odio injustificado o irracional -digamos, de barra brava- es una competencia por un mercado. Pero son los lectores los que creyendo en las rivalidades blanco-negro, River-Boca, se ponen ciegamente las camisetas adoradas y rechazan o abrazan el arte producido por alguna editorial, artista o género simplemente por estupidez. Decir que el Manga es fabuloso es como decir que la historieta nacional es lo mejor del mundo, o que Mc Farlane es el mejor artista del momento, o cualquier otra barbaridad por el estilo.

Creo que, hoy por hoy, "abrazar una camiseta" o "denostar al otro equipo" es, dentro del comic, una boludez grande como una casa. Es como amar a un color y por ende odiar a los demás. El dejar afuera, porque sí cierto material -ya sea de un género, una editorial o un artista- es perderse gran parte del espectro de colores que el comic nos ofrece.

Está bien, muchos dirán que a la hora de pagar los comics, sólo quieren pagar por los que les gustan; ¿pero cómo saben si no hay otro mejor? ¿Cómo sabeh que Spawn es mejor que Hate o que Steel? ¿Cómo saben que X-Factor es peor que Oh My Godess? ¿Cómo saben que Sin City es mejor que Timewalker? ¿Cómo saben que Larsen es peor que Aparo? ¿Cómo saben que DC es mejor que... Ediciones Record?

Bueno, es muy difícil leer todo, conocer todo. Pero es muy malo para el comic en general (y para el lector en particular) el sacar suposiciones de la nada, inventar categorías caprichosas sin fundamentos y cerrarse a lo que no leemos. El decir "lo único bueno que hay es lo que leo" es una pavada a no ser que se sea muy amplio y se lea demasiado.

Yo, generalmente trato de leer de todo. Pidiéndole revistas prestadas a amigos intento abrir mis horizontes y conocer cosas que por ahí, por prejuicios o por idiota, no leo cuando salen. Los que siguen mis notas en la Skorpio, saben que hago comentarios sobre los pequeños nuevos universos (a veces tan difíciles de engancharse de entrada) como Defiant, Ultraverse, Bravura, etc. y trato de rescatar las cosas que me interesan de otras editoriales. Hoy día, con las facilidades que brindan los Previews o los Advance Comics, basta con hojear esos libracos para saber qué artista va a dibujar/escribir en (al o cual editorial/título y para saber qué está pasando en las revistas que no leemos. Esta ventaja nos amplía los horizontes a la hora de elegir y nos ayuda a comprar sólo lo que creemos que más nos gustará. En cierta medida, nos ahorra el tener que leer cientos de títulos (que de todas formas no nos gustarían), pero también puede presentarnos algo interesante que si no, no hubiésemos comprado.

Yo no estoy en contra de tener un corazoncito, de hinchar a favor de esta o aquella compañía a la hora de repartirse el mercado de ventas, pero creo -insisto- que defender a muerte a un artista, un género o una editorial (que pueden tener sus altibajos) es ridículo y contraproducente. El comic no debe estar guiado por el fanatismo, sino por la estética, por lo artístico. Ningún artista es Dios; todos los días, número a número, el artista se juega su dignidad. Ningún género es magnífico, generalmente, solamente el 10 (o el 15) por ciento de cada género es muy bueno. El resto es basura que se lanza al mercado para aprovechar lo bueno de ese ínfimo porcentaje. Ninguna editorial es incuestionable. Porque lo bueno o lo malo no lo determinan las ventas, sino los gustos personales de cada comiquero. Y lo que para mí es fabuloso, para ustedes puede ser la peor de las bóñigas.

En qué terreno escabroso me vine a meter. Pero espero que haya servido para abrirle los ojos a algunos de nuestros lectores y para ganarme un par de ENEMIGOS...

LA VERDULERIA

del Dr.Müle y Cia.

Es mi situación una desolación, soy como un lamento, lamento boliviano, que un dí...Uy, ¿ya están ahí?! Ejem! Una vez más, por obra y gracia de los mega-verduleros que mandan fruta desde los medios de comunicación, me veo obligado a dedicarle esta entrega a los enhiestos:

FUNNY ANIMALS

El estreno de The Mask no podía pasar desapercibido entre la gilada que habla de lo que no sabe. El siguiente error (en este caso cometido en La Nación por Adolfo Martínez) apareció en casi todos los diarios:

> ductores se pusieron en contacto con los Dark Horse Comics, creados en 1986 por Mike Richardson. Las andanzas de "Mask" en su versión del comic estaba decidida-

¿Por qué 1982, si la Dark Horse abrió en 1986 y The Mask debutó en el '87?. Pero además de este moco generalizado, María Nuñez, verdulera de Página/12, se mandó este que es de no creer:

> Claramente influenciada por las *Sinfonías Tontas*, de Tex Avery, *Mask* se alimenta de todos los lugares comunes del cartoon tradicional. Se desarrolla a puro gag y como en los "Toons" has-

Aaaay! ¿Qué es esto? Largá el vino, María, que hace mal. Las Silly Symphonies las hacía Walt Disney en la década del '20! ¿Qué tiene que ver eso con Tex Avery, o con The Mask? Al averno contigo!
Otro evento que motivó mucha cobertura por parte de la prensa que tanto sabe de estos temas, fue el Disney Animation Festival. Miren la que se mandó Alicia de Arteaga en La Nación Revista:

> cripto las costumbres y las escenas de nuestro campo. Walt le confió a don Florencio la producción de los dibujos para la película *Socios amigos*. Este segundo desembarco

Chau, gracias, no quiero ver mas nada. ¿Socios Amigos?! ¿De dónde sacaste ese título, querida? ¿Cómo es que sabés que Molina Campos laburó con Disney, pero mandás "Socios Amigos" en vez de "Saludos, Amigos"?! No se puede creer.
En el Sí de Clarín del 17 de Febrero, en un recuadrito junto a una nota (bastante decente) de un tal Gustavo Olmedo, apareció esta joya:

> só a los sábados por la mañana, la Fox –dueña del personaje– decidió cambiar el nombre de la serie, **The Batman adventures**, por el de **The Batman and Robin adventures**, presionando para que Robin estuviera

Mira vos, che. ¿Así que la Fox es la dueña de Batman? Si es por eso, también debe ser la dueña de los X-Men y de los Mighty Morphin' Power Rangers. Y de todos los dibujos y las series que emite! No está mal. ¿No necesitarán un socio?
Finalmente, como la Marvel y la DC no encontraban buenos argumentos para hacer un crossover, directamente decidieron intercambiar personajes. ¿No me creen? Tengo testimonios. El primero lo encontró uno de mis buchones (aguante Johnny-Boy!) en la revista J&S de Enero y dice así:

> LA LIGA de la justicia espera que te alistes con esta remera del Capitán América

¿Vieron? Primer pase: el Capitán América se fue a la Liga de la Justicia. Y acá está el segundo testimonio, enviado por correo por un lector y firmado por un tal Dr.Jones en el N.11 de la revista Super OK Consolas:

> Cuando Marvel Cómics decidió hace algún tiempo que la vida de Superman había llegado a su fin, una pequeña lágrima salto de todos aquellos niños,

Ja! Ahí tienen, manga de incrédulos. Si lo dice una revista tan prestigiosa como la J&S o como la Super-OK-No-Sé-Qué-Poronga, tiene que ser verdad! ¿O me van a decir que en los medios de comunicación la gente escribe de lo que no sabe?...Mozo! ¿Puede ser un vasito de cianuro? Gracias...

BOTTOM TEN

Ahhh! Ahora sí! Ya está listo el esperado ranking de la infamia, con los que ustedes señalaron como los diez peores personajes del mundo del comic. Y mientras te asqueás repasando el listado, pensá en ese personaje al que detestás y mandalo en cana votándolo para el Bottom Ten. Mandá ya tu voto a la dirección de Comiqueando y por ahí, encima, te ganás un premio. Estas son las posiciones hasta hoy:

10) Bloodshot
9) Superman
8) Condorito
7) Nightwatch
6) Barbie
5) Scarlet Spider
4) Ghost Rider
3) Shadowhawk
2) Azrael
1) SPIDER-MAN!!!

X-MEN

Todas las ilustraciones son © MEG

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Tras su regreso de Canadá, todo parece estar encaminado para los X-Men, hasta que, un día, un camión secuestra a Cyclops, una tal Miss Locke captura a Nightcrawler y Colossus en un teatro, Wolverine es raptado en un restaurant donde cenaba con su novia Mariko y Banshee y Storm son víctimas de dardos adormecedores. Cuando despiertan, se encuentran en poder de Arcade, un demencial villano contratado por Black Tom Cassidy y Juggernaut para matar a los Hombres X. Cautivos en la base de Arcade, llamada Murderworld, los mutantes deben sortear las temibles trampas de su oponente e incluso combatir a Colossus, víctima de un lavado cerebral. Tras una dura lucha, el villano reconoce el valor de los héroes y los deja ir.

Luego de un intenso combate en el mundo de Arkon (monarca guerrero que ya se había enfrentado a Thor y los Cuatro Fantásticos) los X-Men regresan una vez más a la mansión, donde se reencuentran con Beast, a quien ellos creían muertos y viceversa.

Luego Cyclops decide viajar a Escocia a encontrarse con Jean, que está en la Isla Muir, realizando junto a Moira McTaggert diversos experimentos para conocer los límites del poder de Phoenix. Pero para cuando llega Scott, la isla está en peligro, merced a Mutant X, también conocido como Proteus II, que es en realidad hijo de Moira. Los X-Men llegan al rescate y reciben el apoyo de Havok, Lorna Dane y Jamie Madrox, el Hombre Múltiple. Todos los esfuerzos de los mutantes (y de Moira) por detener a Proteus II fracasan y este peligrosísimo ser con el poder de alterar la realidad logra poseer al cuerpo de su padre, Joe McTaggert. Finalmente, Proteus II descubre que el cuerpo que poseyó se está descomponiendo e intenta apoderarse del cuerpo de su madre. Justo entonces aparece Colossus, en su forma humana, y cuando Proteus II trata de poseerlo, Piotr cambia a su forma metálica y la masa energética de Proteus se desintegra y se destruye. Banshee, que ha perdido sus poderes, decide no volver a New York y permanecer junto a Moira en la Isla Muir.

En el viaje de regreso, Jean le confiesa a Cyclops las pesadillas que ha estado experimentando (obra de las nefastas manipulaciones de Jason "Mastermind" Wyngarde) y, cuando llegan a la mansión, se encuentran con el Profesor Xavier, que ha regresado del planeta de Lilandra. De inmediato Xavier despacha a Storm, Colossus y Wolverine a Chicago, a investigar a una niña mutante llamada Kitty Pryde, que tiene el poder de atravesar objetos sólidos. Emma Frost, la Reina Blanca del Hellfire Club (una siniestra organización

de mutantes de alta alcurnia), intenta reclutar a Kitty para su escuela y lidera un ataque contra los tres X-Men, que caen prisioneros mientras la jovencita escapa.
Mientras tanto, Cyclops, Phoenix y Nightcrawler van a una discoteca de New York, donde hay indicios de la existencia de otro mutante. Ya en la disco, Phoenix tiene otra de sus pesadillas, en la que se ve como Reina Negra del Hellfire Club. Sobre el escenario aparece Dazzler (la mutante en cuestión) y cuando inicia su show musical, un comando armado irrumpe en la sala. Los X-Men los vencen con ayuda de Dazzler y, enterados de la captura de sus compañeros, corren al rescate.
Ya en Chicago, el equipo de Cyclops salva a Kitty Pryde de sus perseguidores y llegan a la guarida de Emma Frost. Fingiendo ser prisioneros, se introducen mientras Kitty libera a Wolverine y los otros. En la lucha que se desata, Phoenix enfrenta a la Reina Blanca y, una vez más, libera desenfrenadamente su enorme poder. Cyclops y Storm comienzan a preocuparse.
Luego de una semana de descanso en la montaña de Angel, en New Mexico, casi todos los X-Men acuden a una fiesta de gala en la mansión que el Hellfire Club tiene en New York. Mientras tanto, Wolverine y Nightcrawler se cuelan por el sótano. Jason Wyngarde le revela a Jean su identidad de Mastermind y la manipula para transformarla en la Reina Negra. Jean (poseída por Mastermind) y los demás jerarcas del Hellfire Club (Sebastian Shaw, Donald Pierce y Harry Leland) vencen fácilmente a los X-Men. Los villanos festejan su victoria (y la posesión de la poderosísima Phoenix) sin saber que, en el sótano, Wolverine sigue vivo y listo para atacar. Cuando el canadiense irrumpe en la sala, Jean usa su telekinesis en secreto para ayudar a Cyclops a librarse de las cadenas. Pronto los jerarcas del Hellfire Club están a la defensiva y Jean confronta a Mastermind. Tras destruir el mecanismo con el cual Wyngarde le inducía sus "pesadillas", atormenta al villano hasta hacerle perder la

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-

CAPITULO X: EL CIELO CON LAS MANOS

Para cuando John Byrne llegó a X-Men, las ventas venían en claro ascenso. "El truco con los X-Men era que no podías leer un sólo número. Siempre había algo tan interesante que te hacía querer volver para el proximo", dijo Chris Claremont, buscando una explicación para el fenómeno. Y las cosas sólo podían mejorar.
Tras su debut en el Giant Size Dracula N.5 y su paso por Iron Fist y Marvel Team-Up, Byrne traía su peculiar estilo a la saga. "Cuando era chico, X-Men era mi revista de Marvel favorita", dijo, y lo demostró. Para el N.113 ya figuraba en los credits como co-argumentista y hasta lo dejaron dibujar varias tapas, tarea que generalmente cumplía su predecesor, Dave Cokrum. "Había un entusiasmo tremendo en ambas partes y las cuentas de telefono eran fenomenales", rememora Byrne. Ese mismo N.113 marca el debut de Roger Stern (el mejor amigo de Byrne) como coordinador de la serie.

El aporte de Byrne se hace sentir incluso en los personajes y sobre todo en Wolverine, que cobra un mayor protagonismo. "Chris había llegado a un punto en el que estaba listo para sacar a Wolverine de la revista -recuerda Byrne- y yo, medio me envolví en la bandera y dije "Ni a palos te vas a sacar de encima al único personaje canadiense!". Yo tenía que hacerlo interesante para Chris, así que puse todo en eltablero". Para el N.127, Byrne que-

razón. Los X-Men dejan la mansión en ruinas y abordan su nave, pero durante el viaje, Jean se transforma en una entidad de incalculable poder: Dark Phoenix.
Dark Phoenix destroza la nave y los X-Men caen a tierra, inconscientes. Para cuando Beast los rescata y los lleva a la Mansión-X, Dark Phoenix ya dejó nuestro sistema solar. Buscando recargar sus poderes, absorbe un sol entero y lo destruye en una super-nova y, además, acaba con toda la vida en un planeta habitado. Confrontada por una nave de combate de Shi'ar, Dark Phoenix la elimina fácilmente. Cyclops aterra a sus compañeros con una premonición: la del regreso de Phoenix a la Tierra. El regreso se produce y Dark Phoenix aterroriza a los padres de Jean antes de que lleguen los X-Men a combatirla. Vencer a semejante entidad no es fácil, pero el esfuerzo combinado de Xavier, Cyclops y un artefacto inventado por Beast logran llevar a Phoenix hasta el colapso. Ni bien termina el combate, los padres de Jean y Angel se reúnen con el grupo y los X-Men desaparecen de imprevisto, para reaparecer en la nave imperial de la Emperatriz Lilandra.

El Imperio Shi'ar acusa a Dark Phoenix de genocidio y ha decidido aplicar la pena de muerte. Intentando salvar a Jean, el Profesor propone un duelo de honor por su vida, en el que los X-Men deberán combatir a la Guardia Imperial en el lado oscuro de la Luna. Uno a uno los X-Men van siendo vencidos, hasta que sólo quedan Scott y Jean, con su traje de Marvel Girl. Pero Jean vuelve a transformarse en Phoenix y sabe que es inevitable una nueva transmutación en Dark Phoenix. Cuando Cyclops la enfrenta, ella activa un poderoso cañón de energía que la atomiza por completo. Destruído por la muerte de su amada, Cyclops descubre que Jean venía planeando su suicidio desde el momento en que aterrizaron en la Luna. Otra vez la tragedia sacudía a los X-Men.

---

da como portadista titular de la serie, siempre entintado por el correctísimo Terry Austin.
El N.129 trae el fin de la saga de Proteus II y la despedida de Banshee, al que se decidió dejar fuera del grupo para poder darle más espacio y más protagonismo a Phoenix, la estrella de la saga que se avecinaba. Para este nuevo tramo de la vida los X-Men, Byrne y Claremont combinaron ideas e inquietudes que terminaron plasmándose en Kitty Pryde, Dazzler y el nuevo grupo de villanos, el Hellfire Club.
A principios de 1980, se dan a conocer los Eagle Awards (un premio otorgado por votación de los lectores en el Reino Unido) correspondientes a 1979 y X-Men se alza con la victoria en las cinco categorías más importantes. Mientras la gran mayoría de los comic-books sobrevivían a duras penas a la constante amenaza de la cancelación, X-Men vendía cada vez más. Sin duda, la revista era una cátedra de cómo hacer una buena serie de superhéroes.

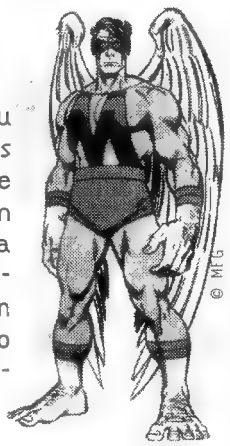
El dibujante y el guionista se sentían muy a gusto y se notaba. Lo que el lector no percibía eran los constantes encontronazos entre Byrne y Claremont que se producían, casi siempre, cuando alguno de los dos se topaba con una idea del otro que no lo convencía y, sin consultar, la cambiaba por completo. Al decir de Byrne, la única excusa que utilizaban era "Lo siento, es lo que sentía al respecto en aquel momento". La transgresión más llamativa fue la que tuvo lugar en el N. 135 (Julio de 1980), el primero coordinado por Jim Salicrup. En la escena en la que Dark Phoenix recargaba sus poderes consumiendo un sol, Byrne hizo un "toquecito"."Me fui de tema -dijo años más tarde- Hice que cocinara a todo el planeta de los hombres espárrago". Byrne había convertido a Phoenix en una genocida y esto daría por tierra con los planes que tenía Claremont para terminar la saga de Dark Phoenix. Pero la polémica estallaría recién cuando John Byrne y el entintador Terry Austin se hallaban trabajando en el N.137, el famosísimo número doble conocido como "La Muerte de Phoenix".

X-MEN

PODER MUTANTE

MIMIC

MIMIC, en castellano, mímico.
Nombre Real: Calvin Rankin.
Primera Aparición: X-Men N.19.
Poder Mutante: Mimic tiene el poder de rearmar su estructura genética para reproducir los poderes y las capacidades intelectuales, psiónicas o físicas de cualquier persona a la que se aproxime, mediante un proceso que él no controla de modo consciente. Una vez establecido el contacto, Mimic retiene las características de su "sujeto" mientras permanezca en un radio de unos 1600 metros respecto de este. Mimic no puede reproducir los poderes de seres no-vivos o no-humanoides.



LONGSHOT

LONGSHOT, en castellano, apuesta improbable, remotísima chance de ganar.
Nombre Real: Longshot.
Primera Aparición: Longshot N.1.
Poder Mutante: Longshot puede alterar por medios psiónicos el campo de probabilidades. Esto le otorga una descomunal "buena suerte" (con la consiguiente "mala suerte" para sus oponentes), aún cuando él no lo desea de modo consciente. Además puede "leer" las memorias recientes de las personas al hacer contacto físico y leer "huellas psíquicas" en un objeto con sólo tomarlo en sus manos. Los huesos neumáticos de Longshot, combinados con su musculatura humana, le dan una agilidad fuera de lo común.

MEGGAN

MEGGAN
Nombre Real: Meggan.
Primera Aparición (USA): New Mutants Annual 2
Poder Mutante: Meggan puede alterar su forma física a voluntad y adoptar la apariencia de humanos y algunos animales. Su apariencia física y sus rasgos faciales suelen cambiar de acuerdo a sus estados de ánimo. Además puede volar, levitándose a sí misma de modo psiónico. Los poderes sobrehumanos de Meggan dependen de las fuerzas místicas de las islas británicas y se deterioran si permanece mucho tiempo lejos de ellas.

AÑO 1 $ 5

COMIQUEANDO

El regreso de
BATMAN

MARVEL EN
ARGENTINA

el debut de
CYBERSIX

TODO SOBRE
ROBOTECH II

MARVEL LLEGA A LA ARGENTINA Y LO FESTEJAMOS EN COMIQUEANDO N.11

- Reportaje a Stan Lee
- Reportaje a Cacho Mandrafina
- Todo sobre Marvel-Disney
- Y un comic de Cybersix

INDICE

SECCIONES

9 **LOS RESCATADORES**
se sumergen en las profundidades oceánicas para rescatar al Buzo Chapaleo.

24 **CORREO.**
la sección anónima de la revista sigue dando cuenta de las muchísimas cartas que nos envían los lectores.

29 **ANARKOMIX.**
un huracán descontrolado de datos, postas y mini-secciones para todos los gustos.

NOTAS

4 **Todo Sobre ROBOTECH II.**
la secuela más esperada de todos los tiempos, desmenuzada por Juan Del Compare, verdadero Maestro de la Robotecnia.

11 **CYBERSIX.**
le damos la bienvenida a la heroína más exitosa del comic nacional.

STAFF

Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli
Diseño: Estudio La Señal
Redactores: Fernando García, Hernán Ostuni, Diego Grillo Trubba, Mister Master, Gabriel García, Juan Manuel García Carral, Dr.Mule, Dr.Sax.
Invitado Especial: Juan Del Compare.
Robin: Federico Gatti.
Portada Cybersix: ilustración de Lucas Varela sobre dibujo de Norm Breyfogle.
Cybersix es (c) Trillo/ Meglia.
Batman es (c) DC Comics
Portada Robotech: Dibujo: John y Jason Waltrip. Color: Corby.
Robotech es (c) Harmony Gold.

© Harmony Gold

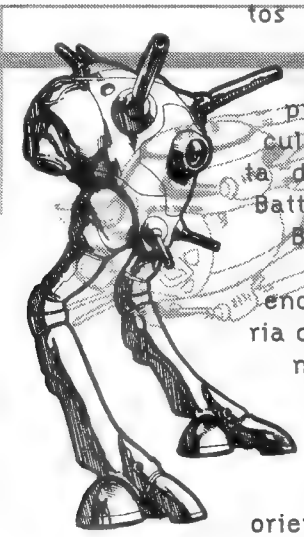
ROBOTECH II
LA AVENTURA CONTINUA

por Juan A. Del Compare

UNA ADAPTACION DE NOVELA

Después del éxito de Robotech no tardaron en salir, escritas por un fantasma de nombre Jack McKinney (Brian Daley y James Luceno en la vida real), las novelas de Robotech editadas por Del Rey Books. Los libritos no son ni más ni menos que el guión de la serie televisiva, con los diálogos reproducidos exactamente, pero con la ventaja que tienen los libros de poder incluir las sensaciones y pensamientos de los protagonistas, así como extender un poco la historia.

Estos doce libritos maravillosos me permitieron acceder a uno de mis más preciados objetos de culto: la historia completa de Robotech. Genesis, Battle Cry, Homecoming, Battlehymn, Force of Arms y Doomsday se encargan de la historia de Macross, que termina en el año 2014; Southern Cross, Metal Fire y The Final Nightmare tratan de orientar y enmarcar la segunda guerra Robotech, un pivote esencial en la historia; y finalmente Invid Invasion, Metamorphosis y Symphony of Light nos sumergen en la guerra de guerrillas de Scott Bernard y su grupo contra la Invid Regis.



Como ya contó Andrés en la Comiqueando N. 2, el proyecto de filmar Robotech II: The Sentinels se pinchó. La historia quedó en el aire hasta que apareció un video de Streamline Pictures (la productora de Macek), que aún hoy se vende como pan caliente en nuestro país, con los primeros cuatro capítulos recopilados. Quiero aclarar que un fanático (como yo) luego de ver el video se queda más con la leche de saber cómo sigue que otra cosa, a pesar de las tiernas escenas del casamiento de Rick y Lisa Hunter (puedo asegurar que aunque me lo hubieran advertido, igual me habría comprado el video; mirá si me lo voy a perder!!)

EL FANTASMA CONTRAATACA

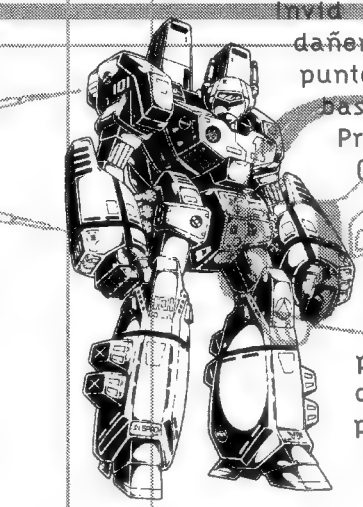
Pero la cosa no termina ahí, ya que el fantasma de Jack McKinney volvió a meter mano sobre el guión de The Sentinels, dando origen a cinco novelitas con la historia completa, la misma historia que aún hoy, luego de pasar por varias editoriales, está saliendo en comic (y parece un comic de nunca acabar - ver recuadro). The Devil's Hand, Dark Powers, Death Dance, World Killers y Rubicon contienen toda la historia de The Sentinels, que es algo así:

En el año 2020 Rick y Lisa,

Todas las ilustraciones son © Harmony Gold

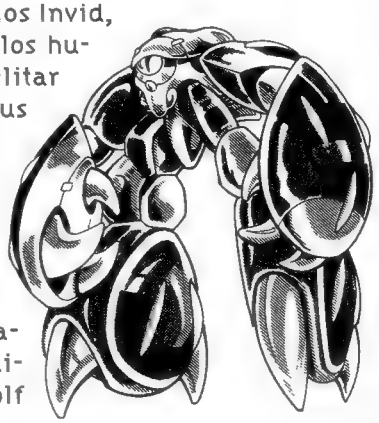
junto a algunos personajes de Macross y otros nuevos, se embarcan en el recientemente construido SDF-3 (con Alfas y todo) rumbo a Tirol, el planeta de los Amos Robotech, con el objetivo de prevenir una segunda guerra o, en todo caso, librarla lejos de la Tierra. En el cuadrante al que arriban cinco años más tarde (aunque ellos no se enteran de este delay temporal), la situación es la siguiente:

En Tirol, luna del planeta gigante Fantoma, los amos Robotech se fueron hace 13 años con rumbo a la Tierra, dejando atrás un planeta lleno de viejos y enfermos, la sombra de lo que hasta hace un tiempo fue un imperio que dominó a todos los otros planetas del sistema. Los Invid, originarios de Optera (como la Flor de la Vida), están algo "confundidos" ya que su Regente y su Regis están "divorciados", separando por consiguiente a la horda, hecho que no impidió al Regente ocupar y esclavizar los antiguos dominios de los Amos Robotech, mientras la Regis se dedica por su lado a buscar la nave de Zor. En Karbarra, los "ursinoides" nativos (unos osos humanoides) aceptan la extorsión de los Invid para que estos no dañen a sus cachorros, el punto débil de esta raza bastante guerrera. En Praxis, las amazonas (también humanoides) sufren bajo el yugo Invid, mientras la Regis (que huye de su esposo) lleva a cabo sus experimentos genéticos, que dejarán al planeta en un irreversible proceso de involución. Otro planeta dominado por los Invid es Garuda, el hogar de otros humanoides con mezcla de gato y zorro que viven en un estado de "hin" (están como dopados) por la acción de unos microorganismos que hay en la atmósfera y con los cuales tienen una relación simbiótica. El aire de Garuda es mortal para todas las otras razas. Haydon IV es quizás el más extraño de los planetas del cuadrante. Lo habitan unos seres sin brazos, piernas o rostro, que levitan y poseen un par de poderes telepáticos. La medicina está muy avanzada en Haydon, y la leyenda de la existencia de una "Conciencia" del planeta y unas defensas impenetrables a nivel planetario obligaron a los Invid a "ocupar" pacíficamente Haydon, donde no encontraron demasiada resistencia. El planeta de cristal, Spheris, está habitado por unos seres prácticamente sin forma más allá de su conciencia encerrada en una bola de cristal. Los spherisianos viven en el interior del planeta, y del lugar de donde emergen a la superficie toman material para formar un cuerpo humanoide transparente. Estos seres tampoco ofrecieron demasiada resistencia a la ocupación Invid, ya que ellos se refugian bajo la superficie y los Invid viven por encima de ella. El último planeta es Peryton, habitado por unos humanoides de aspecto "diabólico" (con ojos raros y cuernos largos), expuesto a una tormenta psiónica que es una maldición sobre el planeta.

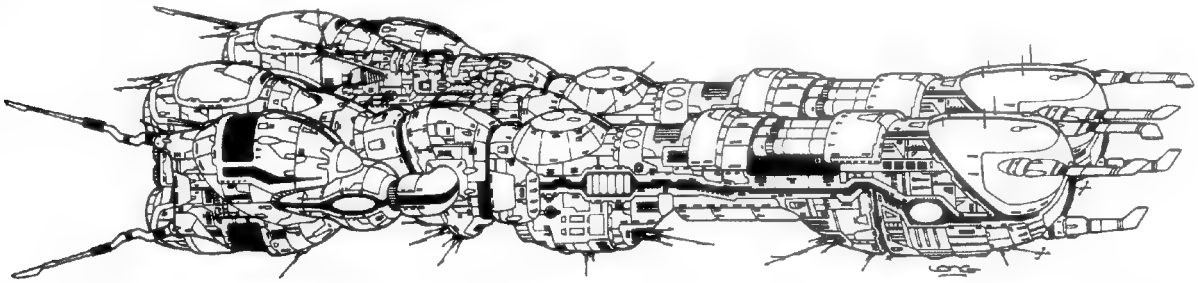


LLEGAN LOS SENTINELS

Ahora bien, volviendo a Tirol, el SDF-3 arriba justo cuando el Regente Invid ataca el planeta. El ataque es rechazado, pero el SDF-3 queda demasiado magullado como para poder emprender el regreso a la Tierra. En el interín, llegan los Sentinels, un grupo de gente de los planetas dominados por los Invid, que solicitan a los humanos apoyo militar para liberar a sus pueblos. La REF (Robotech Expeditionary Force) divide aguas, y Rick, Lisa, los Sterlings (que dejaron a Dana al cuidado de Rolf



Emerson), los Grant (el hermano de Claudia y su mujer, los padres de Bowie), Jonathan Wolff (quien cobró importancia durante la Rebelión Zentraedi del 2015-2017 y volveremos a ver en la tercera generación), Janice



Em (la "sobrina" de Lang, compañera de canto de Minmei, y de quien luego se descubrirá que es un androide), el cadete Jack Baker (el nuevo "hotshot Rick"), la cadete Karen Penn (que por supuesto tendrá un affaire con Baker), Rem (un muchacho de Tirol que no es ni más ni menos que otro clon de Zor, aunque no lo sabe), y Cabell (un científico de Tirol), se unirán a los Sentinels, dejando atrás al Dr. Lang (el científico loco), Breetai, Exedore, nuestra querida Lynn Minmei y a una figura con oscuras intenciones: T.R. Edwards, quien comanda el Ghost Squadron y tiene una vendetta personal contra Rick y Lisa. Edwards había capturado una computadora viviente Invid en Tirol y con su ayuda intentará ir tomando el control de la REF y de la misma Minmei, al tiempo que mantendrá conversaciones con el Regente Invid.

EL TOUR DE LA GALAXIA

La primera parada de la fuerza libertadora es Karbarra, donde un ataque comando salva a los cachorros en el momento preciso, echando a los Invid. Le sigue Praxis, donde la nave de los Sentinels es destruída, y quedan solamente la Ground Mobile Unit (GMU) en Tierra y un módulo de Spheris. A bordo de este, Wolff y Janice vuelven a Tirol, en donde deben robar una nave recientemente construída, el SDF-7, que Edwards les niega. Wolff y Janice vuelven a Praxis para encontrar al planeta completamente destruído y a la GMU salvada de milagro.

La campaña de los Sentinels continúa a bordo de la ahora bautizada "Ark Angel" y pasa a la próxima estación, Garuda, en donde, prisioneros de los Invid, Rick, Lisa, Rem y Karen sufren los efectos casi fatales de respirar el aire nativo, al igual que Miriya al ser derribado su Veritech. Esto decide que ni bien es liberado Garuda, los Sentinels partan hacia Haydon IV, y se "rindan" ante las tropas ocupantes Invid para salvar la vida a nuestros héroes. Janice se revela como un androide y entra en contacto con la Conciencia del planeta, quien les ayuda a desalojar a los Invid. Rick, Lisa, Karen, Miriya y Rem despiertan de un coma profundo (este último bien consciente de que es un clon de Zor). Los Sterling permanecerán en Haydon para supervisar el nuevo embarazo de Miriya (que espera a Aurora, la hermana de Dana).

Es el año 2027. Rick y Lisa se reúnen con Breetai y los otros Zentraedi, que han recuperado su tamaño normal y han huido de Edwards con una nave y el material necesario para construir otras. Allí deciden que Breetai, Wolff y los Grant volverán a Tirol a "destronar" a Edwards, mientras el resto sigue viaja hacia Spheris.

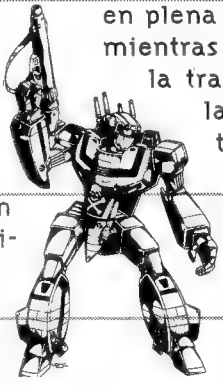
En Tirol, con la ayuda de Lang y Scott Bernard, quedan al descubierto frente al Concilio de la REF los siniestros propósitos y contactos de Edwards, quien debe huir hacia Optera, donde está su único aliado, el Regente, no sin antes secuestrar a Minmei y ponerla "bajo su pulgar" con la ayuda de la computadora Invid.

La siguiente escala de los Hunter

es Spheris, donde se encuentran con la dificultad de no poder disparar armas de protocultura sin el riesgo de quebrar la superficie del planeta. Los Invid hacen caso omiso, levantando la cólera de los spherisianos, quienes logran que el planeta se trague a la colmena invid. El último paso es Peryton, donde además de echar a los pocos invid que quedaban, los Sentinels rompen la maldición del planeta.

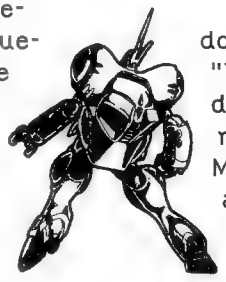
FINAL EN OPTERA

Se acerca la batalla final mientras los Zentraedi al mando de Breetai, los Karbarrans con su nueva flota y los Sentinels confluyen en Optera. Breetai (a quien a esta altura ya le tomamos cariño) y el Regente mueren peleando mano a mano. Edwards inutiliza a los Zentraedi usando a Minmei y a los Karbarrans, volviéndoles en contra el clima de Optera (la computadora viviente Invid es maravillosa). Rick, Lisa, Jack y Karen caen prisioneros de Edwards para ser rescatados luego por Janice, quien disfrazada de Minmei, se sacrifica junto a Edwards. Es un final feliz.



EPILOGOS A PRUEBA DE BACHES

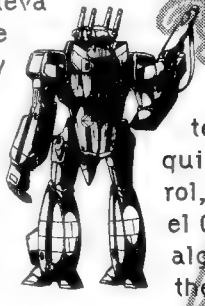
Ya es el 2029. Lang descubre el error en los mecanismos hiper-espaciales y cae en la cuenta de que es un poco más tarde de lo que pensaban, y que no llegarán a tiempo para frenar a los Amos Robotech.
Nacen un hijo de Breetai y una Zentraedi (pedazo de bebé) y Roy Hunter, el hijo de Rick y Lisa. Se desarrollan las Cyclones. Se siguen reconstruyendo el SDF-3 y la flota.
En el 2032, la Regis y los Invid restantes desaparecen del cuadrante, con lo que se asume que iniciaron su movida hacia la Tierra. Rem crea una nueva matriz de protocultura. El grupo de Scott Bernard parte hacia la Tierra y llegará tiempo después que la Regis. Durante el 2034 y 2035 se desarrolla la tercera guerra Robotech.
Una vez concluído Robotech II, cabe resaltar la mano de Carl Macek en un montón de detalles que unifican la historia de The Sentinels con el recopilado televisivo, como por ejemplo la nave a cargo del Mayor Carpenter que parte en el 2027 de Tirol y llegará a la Tierra en el 2031, en plena guerra con los Amos Robotech; u otra nave a cargo de Jonathan Wolff que también parte en el 2027, y que llegará entre la segunda y la tercera guerra Robotech, como para levantar las defensas de la Tierra (a este grupo pertenecería Lancer); o la flota con Scott Bernard, que sale en el 2032 para arribar a la Tierra en el 2034, en plena ocupación por parte de la Regis, mientras que en el 2035, una vez obtenida la transposición instantánea, vuelve a la Tierra el grueso de la nueva flota, con Sue Graham y los Shadow Fighter, para echar definitivamente a la Regis. Si se presta atención a la historia, todos los detalles de ese tipo están bastante cuidados y pulidos.



MAS ROBOTECH

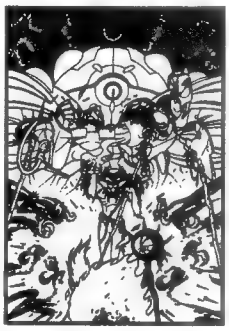
Por supuesto, ya se están llenando los huecos en la historia. Ya salió "The Zentraedi Rebellion" (también de Jack McKinney), basada parcialmente en un comic llamado "The Malcontent Uprisings", con los acontecimientos en la Tierra en la posguerra de Macross (años 2015-2017), que incluye el surgimiento de la Southern Cross como fuerza política y militar.

Se corre la bola de que hay en preparación un libro más: The Masters Gambit, rellenando los huecos de lo que ocurre en la Tierra en el 2020-2031. No me extrañaría que hicieran uno libro más con la historia de Zor y la protocultura, o alguno cubriendo la pre-guerra invid/post-guerra Masters.
Y eso no es todo... Existe Robotech III: The End of the Circle, un libraquito en el que se juntan casi todos los personajes de Robotech I y II luego de la Tercera Guerra Robotech. Un final a todo trapo. ¿Todavía quieren más? Consíganse el juego de rol, o los comics que están saliendo, o el CD "Robotech Perfect Collection" (si alguien lo tiene, avíseme!!!). And may the protoculture be with you...



ROBOTECH HOY...

Los comics de Robotech han pasado por varias etapas: Comico tuvo a su cargo la publicación de la "historia oficial", en sus tres partes (Macross Saga, Masters y The New Generation). Eternity tomó la posta publicando Robotech II: The Sentinels, y comenzó a sacar "otras" historias de Robotech, como The Malcontent Uprisings, Cyberpirates, la breve Legend of Zor, el comienzo de Return to Macross (donde además de la historia de Roy, Claudia y Gloval, hay escenas con Breetai y Exedore antes de que lleguen a la Tierra) y Aftermath: Invid War, una historia de reconstrucción en la post-guerra invid, con los personajes de The New Generation.



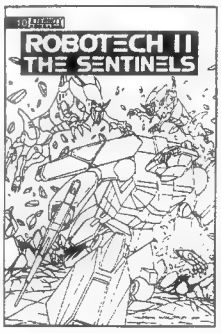
Pero eso fue hasta mediados de 1994, cuando Academy Comics Ltd. se hizo cargo de las publicaciones de Robotech, sin cambios importantes en cuanto a los autores, pero con la importante diferencia del respeto por la regularidad de la publicación, que ahora sí es mensual. Por otro lado, Academy Comics apostó a un relanzamiento de Robotech al mercado, que impulsó con la reedición de las novelitas de Del Rey Books, y varios comics nuevos. En resumen, los comics de Robotech que están saliendo HOY (y se consiguen acá) son:

.Robotech II: The Sentinels, escrito y dibujado por John y Jason Waltrip. Es la misma historia que escribió Jack McKinney, con algunos detalles retocados.

.Aftermath, que luego de Invid War pasó a The Threadbare Heart (de tres capítulos), escrito por Rosearik Rikki y dibujado por Tavisha Wolfgarth (quien debo reconocer dibuja mejor que los Waltrip), y ahora está en Megaroad, escrita y dibujada por Bruce Lewis (puaj!!!). La historia es "alternativa" a la reconstrucción contada por Jack Mc Kinney en The End of the Circle.

.Return to Macross. Cambió de dibujante (en Eternity era Tim Divar, en Academy empezó Wes Abbott y ahora ilustra Sean Bishop), pero Bill Spangler sigue siempre como guionista. Son aventuras en el año 2005, mientras el SDF-1 es reconstruído. Breetai y Exedore huyen a una publicación propia...

.Robotech Warriors. Escrita por Spangler y dibujada por Byron Peneranda, son las aventuras de los Zentraedi mientras buscan al SDF-1.



.Robotech * 0, número único de Bill Spangler y William Jang, un comic-excusa-resumen por el re-lanzamiento a cargo de Academy, donde publican reportajes a sus equipos creativos.

.Worlds of Robotech es una serie complementaria a Robotech II, y que dedicará un número a cada planeta por donde van los Sentinels. También a cargo de los hermanos Waltrip, ya salieron Assault on Optera y Escape from Praxis, y para este mes se espera Smith World: Karbarra.

.Hohsq's Story, a Robotech Romance es un número único con la triste historia de un Zentraedi desde que llega a la Tierra hasta la posguerra invid, producida por Bruce Lewis.

.Robotech Clone presenta al equipo Rikki/Wolfgarth en una historia con personajes introducidos en Aftermath: The Threadbare Heart, donde una comunidad que se clona contínuamente y que estuvo aislada de las tres guerras Robotech, sale a conquistar nuevos mundos en una nave MUY igual al SDF-1.

Y sólo por ahora, eso es todo.

LOS RESCATADORES

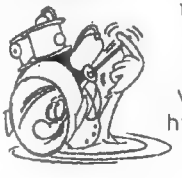
por Hernán Ostuni y Fernando García

SEÑOR CHAPALEO ¿CÓMO SON LAS SIRENAS?
BUENO... HAY DE VARIOS TIPOS
¡QUE ME PISE UN BUZO SI ES MENTIRA LO QUE TE DIGO!
© EDUARDO FERRO

Eduardo Ferro nació en 1917, en Avellaneda. Se inició en El Purrete en 1933 y colaboró luego en La Cancha, El Hogar, La Razón, Patoruzú, Patoruzito, programas de radio, televisión y un largo etcétera. Sus creaciones resaltan por una característica común, que se extiende por toda la obra de este indiscutible maestro de la historieta nacional: La ternura. ¿Quién no recuerda a Bólido, Pandora, Langostino, Chicle Bang, Tara Service, su gran oda telúrica a través de sus chistes de gauchos y tantos otros personajes que este prolífico artista realizó a lo largo de su aún no terminada carrera? Sin embargo, hoy vamos a rescatar a una de sus creaciones más pintorescas:

EL BUZO CHAPALEO

Respecto del nacimiento del personaje, Ferro rememora "Un dia me llamó Muñiz, un extraordinario caricaturista político. Me preguntó si yo tenía una historieta para el otro día, porque en el diario donde trabajaba había un hueco. Yo le dije que sí, pero no tenía nada. Hice los dibujos en unas horas y los terminé en La Cancha (revista deportiva de la época). Cuando iba saliendo, le pregunté a López Pájaro (periodista deportivo y director de la revista) cómo le pondría, y él me contestó "Chapaleo". Corría el año 1943 y este personaje, nacido casi por casualidad, se quedaría en el diario La Razón por espacio de casi 20 años. El éxito fue inmediato y en ese mismo año, Alberto del Castillo realizó un ensayo de animación con el personaje.



Chapaleo era un buzo, pero un buzo del Riachuelo. Sí, sólo la fértil imaginación de Ferro pudo crear para él un Riachuelo limpio y habitado por sirenas y demás seres acuáticos. Sus amigos eran buzos o marineros; su hijo (que aparecía esporádicamente) también era buzo. Chapaleo fue cuidador de acuarios, buscador de tesoros y coleccionista de peces raros, entre otras cosas. "Yo hice un juguete", diría Ferro en una oportunidad, y así fue como lo utilizó, divirtiéndose y divirtiéndonos con él.

El historietista de la traviesa candidez - al decir de Abel Santa Cruz- nunca apeló al ridículo ni a lo procaz. Sus personajes son lo suficientemente transparentes y puros como para colocarse en un lugar de privilegio en este vapuleado medio que es la historieta nacional.

•Comics • Magazines • Libros • Posters • Remeras • Videos • Maquetas • Juegos de Rol • Manga • Comiteca de Alquiler • Cursos y Talleres • Cine Club • Canje y Consignacion • Suscripciones • Entrega a Domicilio y Envíos al Interior.

PLANETA COMIC

Montevideo 252 C.P. 1019 Capital Federal Telefax: 382-3569

DESDE MERIDIANA LLEGA...

por Fernando García

"Es una historia de nazis, con los clones que supuestamente podría haber hecho Menguele. Uno de estos clones, una nena, pudo sobrevivir a una gran matanza ordenada por Menguele al descubrir que los clones tenían emociones. Veinte años después, esta mujer se viste de varón y es un profesor de la universidad. De noche, como necesita sustancia para vivir, se viste de negro y sale por la calle como un vampiro a morderles la yugular a otra generación de clones que andan haciendo de las suyas por la ciudad". Con estas palabras Carlos Meglia describe escuetamente las bases de CyberSix, la historieta que desde hoy se presenta en Comiqueando.

Los padres de CyberSix son, nada más ni nada menos, Carlos Trillo y Carlos Meglia, autores de algunos de los comics nacionales más interesantes de los últimos tiempos. CyberSix nace como serie de doce páginas semanales para la editorial italiana Eura, a partir de Mayo de 1992. La respuesta del público fue tan abrumadora, que la bella superheroína pronto se independizó en su propio título mensual de 96 páginas, instaurando un desenfrenado furor que la catapultó a los primeros puestos de venta en Italia (está detrás de Dylan Dog). Argentina (tres números en Puertitas, una miniserie a color de tres entregas titulada "La Ciudad de los Monstruos", un especial en blanco y negro y la pronta aparición de su serie regular) y Francia (lanzada a todo trapo en el Salón de Angouléme de 1995 en formato de lujosos libros de tapa dura), sin mencionar las puertas abiertas en el terreno de la televisión.

Los guiones de Trillo, si bien unitarios, van configurando un arriesgado mosaico que trasciende el género superheroico, incorporando elementos de distintos ámbitos, desde la ciencia-ficción hasta la crítica política al actual gobierno menemista, sin descuidar el certero retrato psicológico y emocional de los personajes, dosificando en cada entrega el desarrollo de la conflictuada relación sentimental entre CyberSix/Adrián Seidelman y el periodista y profesor Lucas Amato, un verdadero hallazgo en las relaciones triangulares a las que es afecto el comic de superheroes. Por su parte, Carlos Meglia (y sus ayudantes Adriano Giolitti y Alejandro Santana) propone una gráfica de dinámica expresividad, puesta al servicio de una narración secuencial clara y concisa, sin estridencias innecesarias, que camina sabiamente al borde de la caricatura e incorpora técnicas y elementos derivados del dibujo animado.

¿Qué más se puede agregar? Decir que CyberSix se abre también al planteamiento ético de la manipulación genética y los límites que deben o no anteponerse la ciencia y la investigación. Que acaba para siempre con el mito del superhéroe casto y asexuado, insuflándole deseos que la humanizan de una manera más natural y creíble que la actual tendencia mundial a estandarizar todo con bravuconadas huecas y posturas almidonadas. Que incorpora en sus tramas el fascinante mundo de la literatura latinoamericana sin sonar culturalmente pretenciosa ni desviarse de los objetivos trazados en el marco de la aventura.

Todo esto y mucho más podría decirse de CyberSix. Pero no sería justo abrumarlos con consideraciones teóricas cuando la historieta es mil veces más entretenida que estas palabras. Porque el mérito fundamental de CyberSix reside en esa intangible cualidad que nos hace volver mes a mes a sorprendernos con las infinitas posibilidades que alberga nuestro querido arte de la historieta.

En la página siguiente comienza CyberSix. Un lujo y un gusto que nos damos en Comiqueando.

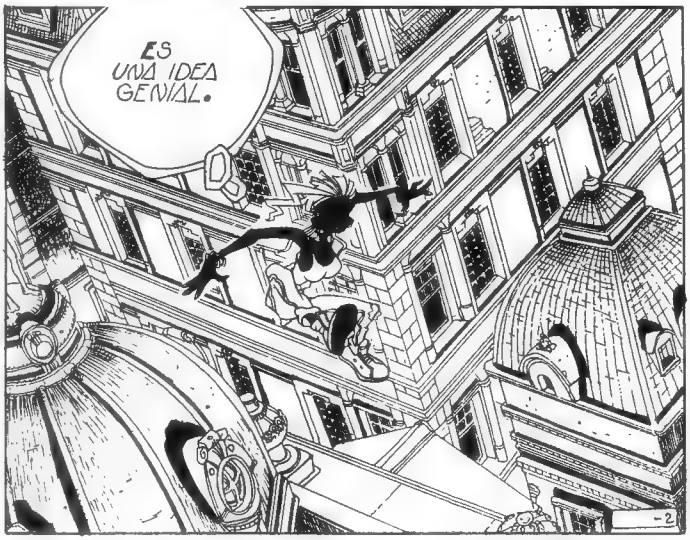
ESTOY TRISTE.
MUY...
...PERO MUY, MUY...
...TRISTE
¿POR QUE ADRIAN SEIDELMAN NO ME MIRA Y LE GUSTA TANTO ESA ESTUPIDA CRIATURA NOCTURNA LLAMADA CYBERSIX?

IMBECIL.
IMBECIL.
IMBECIL.

HAGO BIEN EL AMOR.
TENGO EL CUERPO ENTRENADO COMO ELLA, SI ES ESO LO QUE TE GUSTA, ADRIAN.

FUI TRAPECISTA. Y BUENA.
ME ENCANTAN LOS RIESGOS CORPORALES. PUEDO ADOPTAR POSICIONES QUE NI SE SOÑABA EL KAMASUTRA, EN LA CAMA...

¿Y SI...?

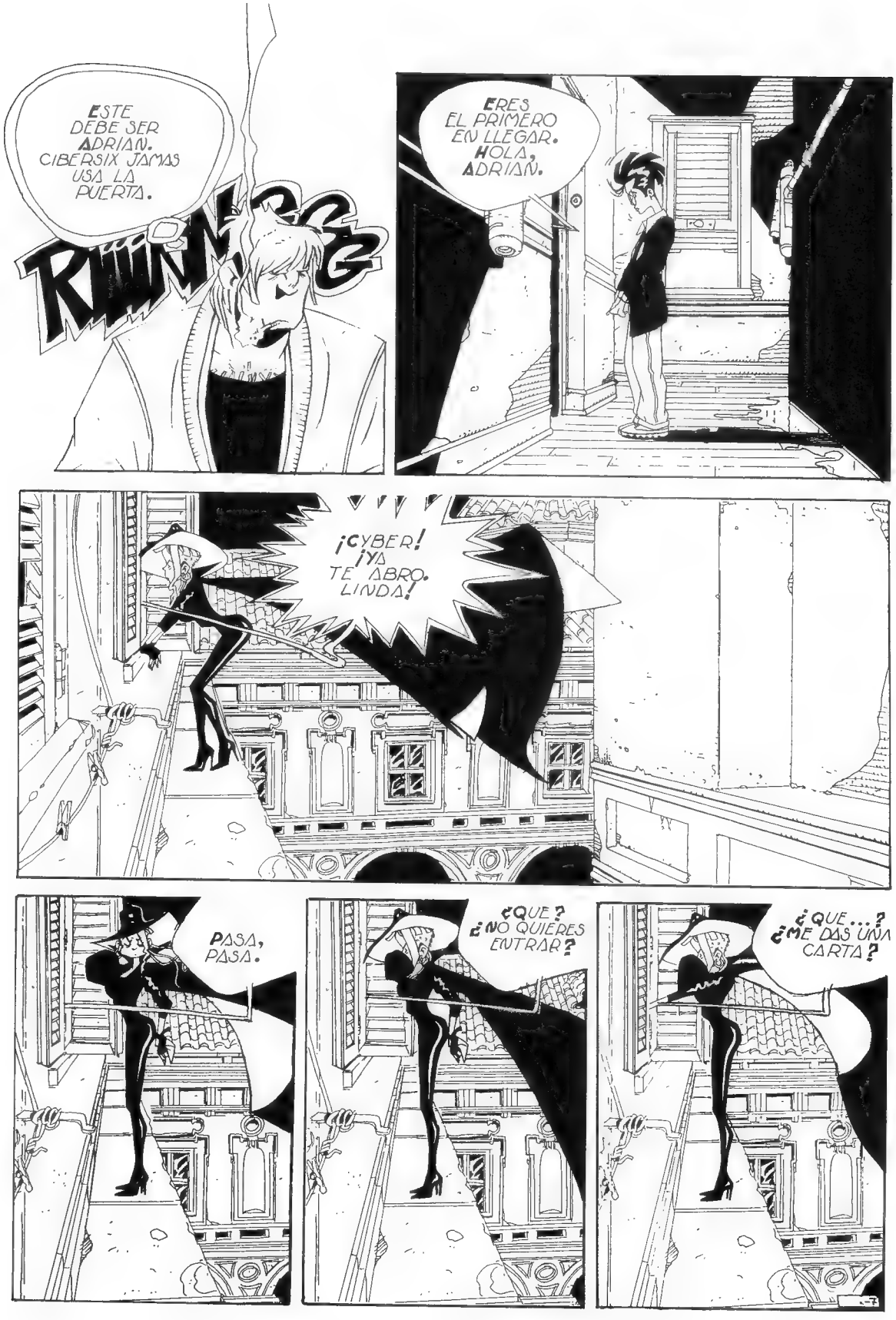

ES UNA IDEA GENIAL.

LO HARE...
DISFRACES
DISFRACES
Y ACABO DE CONVENCER A ADRIAN PARA QUE VENGA TAMBIEN.
LISTO. HICE LLEGAR A CYBERSIX UN MENSAJE POR JULIAN DICIENDOLE QUE ES IMPRESCINDIBLE VERLA ESTA NOCHE EN MI DEPARTAMENTO.
Y ACABO DE CONVENCER A ADRIÁN PARA QUE VENGA TAMBIÉN.
ESTUVE UN POCO ESTORSIVO CON EL POBRE ADRIAN. LE DIJE QUE NUESTRA AMISTAD PELIGRA SI NO VIENE, JE.
NUNCA TUVE A ADRIAN Y A CYBER JUNTOS DELANTE DE MI. QUIERO QUE HABLEMOS LOS TRES. QUIERO SABER SI ELLA AMA A ADRIAN O A MI. ESTA NOCHE, TODO SE ACLARARA.
MIERDA. NO PUDE DECIRLE QUE NO. ¿Y AHORA QUE HAGO?
LE DIJE A JULIANCITO QUE NO FALTARIA COMO CYBERSIX.
Y ME COMPROMETI COMO ADRIAN COMO UN IDIOTA.
-3

LUCAS SOSPECHA COSAS. QUE ADRIAN ES MEDIO... RARO; QUE NUNCA APARECEMOS JUNTOS... QUE LO DE LAS NOCHES DE AMOR ENTRE EL Y YO... DIGO, ELLA Y YO, NO SON CIERTAS.
¿QUE CARAJO PUEDO HACER?
TOC TOC
SI ¿QUIEN...?
¿¿¿QUIEN ERES TU ???
¿NO ME RECONOCES?
SOY LORI, PICHON.
VINE A VER SI VESTIDA ASI TE PRODUZCO UN POCO DE EMOCION...
...COMO SE CUANTO TE GUSTA ESA ESTUPIDA DISFRAZADA.
TAP TAP TAP TAP

TE HARE UNA DEMOSTRACION.
?
MIRA.
CUIDAD...
TOING
5

¿QUE TAL? ¿TE EXCITE?
¿NO TE DAN GANAS DE ACARICIARME LAS TETAS?
ESPERA UN MOMENTO LORI..!
MIRA, SI HACES UNA COSA QUE TE DIRE POR MI... ...LUEGO YO HARE POR TI LO QUE TU QUIERAS.
¿¿¿LO QUE YO QUIERA??? UAU, ACEPTO.
ES SENCILLO, SE TRATA DE LO SIGUIENTE...
YA TENDRIAN QUE ESTAR AQUI. QUE NERVIOSO ESTOY, POR DIOS.


ESTE DEBE SER ADRIAN. CIBERSIX JAMAS USA LA PUERTA.
RUUNNNG
ERES EL PRIMERO EN LLEGAR. HOLA, ADRIAN.
¡CYBER! ¡YA TE ABRO. LINDA!
PASA, PASA.
¿QUE? ¿NO QUIERES ENTRAR?
¿QUE...? ¿ME DAS UNA CARTA?

EH... NO TE VAYAS. ¿QUE OCURRE?
QUE HERMOSA ES, MI DIOS. ¡QUE CUERPO! ¡QUE MOVIMIENTOS!
¡TARADO! ¡NO SABES DISTINGUIR ENTRE UN DELFIN Y UN OSO POLAR! ¡YO SOY MUCHO MAS BELLA QUE LORI, INFRADOTADO!
SE FUE.
Y DEJO ESTA CARTA DICIENDO QUE HAY VARIOS TECNOS VIGILANDOLA, QUE NO NOS QUIERE COMPROMETER.
SIEMPRE PENSANDO EN LOS DEMAS, POBRECITA.
¿QUIERES TOMAR UN CAFE, ADRIAN? ESTA CALIENTE.
¿QUE SIGNIFICABA ESTE ENCUENTRO... TRIPARTITO, LUCAS? NO ME HABIAS DICHO QUE VENDRIA ELLA.
QUISE ... NO SE... ACLARAR ALGUNAS COSAS. CYBERSIX ES UNA MUJER HERMOSA... PERO TAMBIEN DISTANTE,
POR MOMENTOS SIENTO QUE ME AMA... PERO... NO SE.

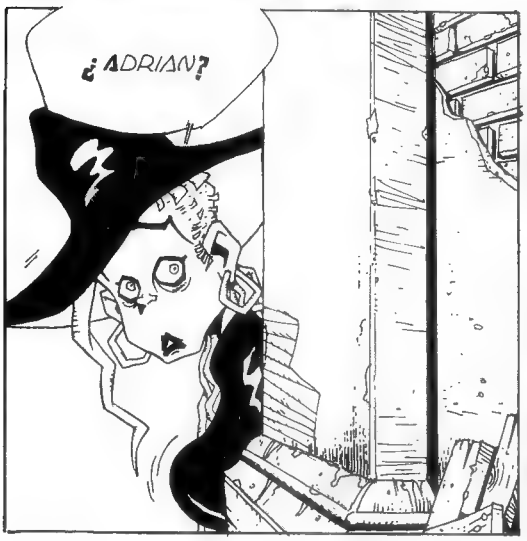
DIME LA VERDAD, ADRIAN. ¿TE ACOSTASTE CON ELLA?
PREFERIRIA QUE... QUE SE LO PREGUNTES A CYBER. NO ME GUSTA HABLAR DE COSAS TAN INTIMAS.
¡¡¡TE EXIJO QUE ME DIGAS SI ...!
ESTAS MUY NERVIOSO Y YO MUY CANSADO, LUCAS.
DE... PERO...
ADIOS.
SLAM
TRONC
ME DIJO QUE LO ESPERARA EN ESTA ESQUINA.
AY, ESTOY TODA MOJADA DE EXCITACION. ¡LAS COSAS QUE TE VOY A OBLIGAR A HACERME, ADRIAN SEIDELMAN! DESPUES DE TODO, YO CUMPLI CON TU ESTUPIDO PEDIDO. Y AHORA TU ...
¡¡¡LORI!!!
91

DIS-
CULPA, LORI
PERO...
?
?

...TENDREMOS
QUE SUSPENDERLO
NUESTRO! ELLA
SE ENTERO
Y...

...Y...
AY AY AY...
¡ADIOS, LORI!
¡CREO QUE LO NUESTRO
ES IMPOSIBLE!

PERO...


¿ADRIAN?

¿DONDE
TE METISTE,
ADRIAN?

¿ADRIAN?
PERO...
?
?
?
?
?
...
NO ME GUSTA QUE TE METAS CON EL, ZORRA.
ADRIAN ES MIO.
ENTENDISTE?
...SI QUE ENTENDI, SI QUE ENTENDI, SI QUE ENTEDI.
GRAAAA
-11

GRACIAS POR TU COOPERACION, DATA.
Y AHORA...
...CYBERSIX DESAPARECE Y...
...ADRIAN SEIDELMAN...
...SE VA A DORMIR A SU CASA.
PUF. QUE VIDA COMPLICADA.

CORREO

por Andrés Accorsi

¡Socorro! Todo parece indicar que jamás podré ponerme al día con las cartas! Son miles! Y siguen llegando a raudales! Sigan sepultándome con sus misivas y, por favor, tengan paciencia que ya daré cuenta de ellas cuando el espacio me lo permita. Vamos ya a los afortunados de este mes.

Gente de Comiqueando:
Yo otra vez. Es la cuarta carta que escribo y quería que supieran que la revista sigue bárbara. Supongo que con un N.8 espectacular y tardío, la falta de un número de Enero no me resultará terrible. Lo que sí me va a molestar es que el de Febrero sea "light", así que espero que el de Marzo sea bueno, o los lectores vamos a enojarnos seriamente.
Yendo a una de las polémicas del Correo del N.7, primero quiero decir que Mesa Redonda no me copa mucho, pero creo que está bien implementada. Con esto quiero decir que me parece bien que haya un tipo que haga una crítica a una revista dando los argumentos para ello y que se incluya la calificación que le dieron otros comiqueros para que los lectores podamos saber si hay cierta unanimidad o si la crítica estuvo totalmente descolgada. Por otra parte, me parece que lo más interesante de esa sección es saber cómo viene la mano, justamente, en cuanto a dibujitos lindos y todo eso. Que el que la crítica se haya conmovido o no es una anécdota, porque nadie puede saber cómo va a reaccionar uno ante el mismo argumento, los mismos dibujitos, etc. Pero la verdad es que me da la impresión de que cuando Fernando García criticó a esa Outsiders (y lo hizo bien) ya tenía prejuicios contra ella. No leí la revista, pero para recibir un Uno tiene que ser lo peor de lo peor y me parece raro que todos los ejemplos que mencionó Scordomaglia merezcan ese calificativo. Además, en ese Correo, García dice que Outsiders merece un Uno, hablando así en general, no de un número en particular. Es como que ya tiene esa nota pase lo que pase, sin dejar la puerta abierta para que venga un buen capítulo. En otras palabras, García le pone un Uno antes de leerla. Para mí, su crítica es buena y sus argumentos también, pero la forma en que pone la nota, no. Ahora, espero que no haya sido por esta polémica que en el N.7 no criticó nada.
Oops! Se me fue la mano con la carta. Si no la publicás, Andrés, tenés toda la razón del mundo. Apruebo totalmente tu Recomendación al Pie para Calvin & Hobbes y decile a Botticelli que le agradezco por haberse ocupado de Edadepiedrix (¡Aguante Astérix!). Bueno, chau. Besos.
Paula Gómez. Capital.

Tarde, pero te publiqué tu carta, Pau. Como habrás visto tus temores fueron infundados. El N.9 fue flaco en tamaño pero desbordante en contenido y este N.10 es un verdadero orgullo. Te cuento que, más allá de la polémica desatada por la carta de Hernán Scordomaglia, Fernando García ya nos había manifestado su disconformidad con el sistema de la Mesa Redonda. Tras varios intentos de Diego y míos por proponerle un sistema alternativo que nos convenciera a todos, el Bicho prefirió dejar su lugar en la Mesa. Esto estaba decidido antes de que llegara (y mucho antes de que se publicara) la carta de Scordomaglia. Aclarado esto, espero que vos (y el resto de los lectores) se sientan a gusto con las nuevas incorporaciones que tiene la Mesa Redonda.
En una extensísima y muy buena carta (acompañada por un cuento y una historieta, nada menos) Adrián Kemelmajer, de Mar del Plata, nos mani-

Dibujo de Leonardo Laino
Capitán América ™ & © MEG

fiesta su disconformidad con El Ilustre Desconocido, El Comic de Nunca Acabar y el Cazador, pero dice que Comiqueando "es de una calidad maravillosa y la prefiero cien veces más a una Wizard". Además, respondiendo a la polémica iniciada por la carta de Federico Reggiani, Adrián dice:

"Estoy de acuerdo con él en la forma de consumo que se generaliza en los lectores de historietas, ya que encuentro muy cierto eso de que el "lector de historietas" no lee (lo que sería leer comprensivamente un libro), sino que colecciona. Paulatinamente vamos dejando de lado el verdadero gusto personal por el interés que tenemos en completar la coleccion o seguir a nuestro personaje preferido y quizás terminamos por aceptar números de revistas que si las consideráramos con el ojo crítico que teníamos antes de ser introducidos al mundo de "el comic sólo como negocio", como lo deben ver la mayoría de los editores, no dudaríamos en deshecharlos inmediatamente para girar hacia otros rumbos marcados por un Frank Miller o un Alberto Breccia. Esa actitud de "aceptar lo que venga" es comparable con la actitud pasiva del espectador de la televisión. Con la diferencia de que el lector de historietas puede elegir entre una vastísima gama de posibilidades y el espectador no puede más que apagar el aparato y "desconectarse del mundo". El verdadero lector de historietas, aquel que es consciente de que verdaderamente disfrutó la revista que acaba de leer y puede rescatar un mensaje de ella, gobierna el medio y es capaz de decirle "No" o simplemente ignorar a la historieta que no es más que piñas, rayos y poses, minas fuertes y sexo "porque sí", clichés y guiones repetitivos o inexistentes o, peor aún, guiones tan complejos que te obligan a comprar un montón de otras historietas para entender finalmente que, en realidad, no tienen ningún sentido. Muchachos, los lectores de comics tenemos suerte de que en este medio lo que realmente importa sea la historieta y lo que nos pasa por la cabeza y sentimos al leer la historieta. Más difícil es abstraerse de la maquinaria comercial que impone la televisión, donde es mucho más fácil que el medio te dé todo "masticado", alimentándote esa actitud pasiva, expectante, donde es más fácil no pensar y no sentir.

Con respecto al tema de la "falta de perspectiva", no entendí bien lo que quiso decir Federico. Lo que comprendo es que le moleste el mal uso que se le da a los adjetivos hoy en día, ya sea en una revista como en cualquier otro medio. Es que el adjetivo no es una palabra más. Es una palabra con mucha fuerza, capaz de reforzar solidamente una idea, de cambiar totalmente el sentido de una frase o de igualar, de darle el mismo valor a una serie de personas o cosas. Para Tinelli son todos "unos grandes"; para Cris Morena, todos ídolos; para Gasalla, todos forros; no hay mejores ni peores, sólo hay mediocridad. Pero para Neustadt el adjetivo es un arma fundamental de manipulación de las ideas y para mi profesora de Historia una crítica constructiva mía hacia ella es una "actitud sindicalista", y ahí me cagó la crítica.

Dibujo de Diego Paredes
Thanos y Warmachine ©MEG

O sea, comprendo que le parezca que se adjetiva de maestros y genios y "obras maestras del comic" sin pensarlo dos veces y tal vez, de esa manera se esté descalificando a otra persona u obra del comic "más maestra" aún. Pero no siento que eso pase en una revista como Comiqueando. Es más, veo que la gente de la revista no adjetiva indiscriminadamente y si para ustedes un autor es un maestro, es porque muy errados no están (por lo menos para mi gusto y en la mayoría de los casos). Además, veo que detras de cada adjetivo hay un fundamento que explica por qué esa persona o esa obra se lo ha ganado. Personalmente los felicito por este tipo de aspectos tan cuidados en su revista.

Como último comentario acerca de la carta, no considero necesario tener en cuenta que el mundo artístico ha hecho obras muy superiores cuando se está opinando sobre la Liga de la Justicia América, menos en una revista casi exclusivamente dedicada a los comics. Y ese "casi" es porque, de todas maneras, Comiqueando no niega las influencias que existen entre otros generos artísticos con la historieta, sobre todo entre esta y el cine. Ah, en cuanto a las diversas opiniones sobre la obra de Miller, no puedo más que estar totalmente de acuerdo con Federico ya que, a pesar de todo lo que dije del "coleccionista de historietas", soy un fanático absoluto e incondicional suyo y acepto todo lo que venga de él, sea Dark Knight Returns, Daredevil: Love & War, Sin City, el guión de Robocop o Give Me Liberty (que aún no leí) y también encuentro que a él, como a ningún otro, lo definen tan bien los adjetivos de "genio " y "maestro"."

Como diría otro maestro, Don Stan Lee, 'nuff said!

Eduardo Parera, de Burzaco, nos manda una larga carta evaluando nuestros números 4 al 7. En general le gustaron mucho, pero se queja de la calidad de las tapas del N.7 (la de The Legendary Mummy y la de Dave McKean) y de la historieta de Dani The 0 y dice que su sección favorita es La Verdulería. Además relata (como si hubiese visto un OVNI, o algo así) que el día 27 de Noviembre vio al Cabeza García riéndose. No le creemos ni media palabra. Volvé a escribir, Edu.

Diego Paredes, de Capital, también hace un balance

de los números 4 al 7 y felicita por la mejora en las portadas, la nota de los Ultraviolentos, la de los X-Men (Diego es un confeso fana de Marvel), la nota sobre Vertigo y los reportajes a Carlos Meglia y Caloi. Respecto de las fichas de Poder Mutante, Diego aporta (correctamente) el siguiente dato: El poder de Dazzler no es simplemente "despedir luces de su cuerpo", sino que absrobe y transforma el sonido en luz. Buen dato, Diego, y seguí el consejo de tu amigo que te recomendó Hábitos Peligrosos. Hasta la próxima.

Jorge Giovachini, de Necochea, mandó una postal de Felices Fiestas plagada de inmerecidísimos elogios que me niego a reproducir y, además, el primer intento decente de ponerle nombre a esta sección: La Zona Fantasma. ¿Qué tal? ¿A alguno se le ocurre algo mejor, o piensan seguir proponiendo nombres fáciles y pavos como "Comicorreo" y "Comicarteando"? Mientras tanto, mil gracias, Jorge, por tu buena onda.

Patricio Solá, de Capital, aclara que está a favor del "nuevo look" de la revista, dice que la idea de las tapas-flip le resulta bastante incómoda y, demostrando su afición por las bebidas alcohólicas, afirma. "Pienso que tanto vos como tu hermano y Rafa son unos grandes tipos". Y más aún "Me di cuenta de que en estos últimos tiempos nuestro amigo Gabriel "Cabeza" García está tratando mejor a los clientes". Un médico ahí, por favor.

Gente de Comiqueando:

Lo primero que voy a decir es que la revista es buena (es lo único que voy a poner para que la carta no sea repetitiva y/o vomitiva como la de ese pibe de Tandil). Pero en realidad escribo por otro tema. Veo que casi todo su staff odia a la editorial Marvel, cosa que me parece perfecta, ya que todo el mundo es libre de opinar lo que quiere. Lo que pasa es que a veces (mejor dicho, casi siempre) se ciegan más que Daredevil a la hora de comentar algún comic y le dan con un caño a Marvel más de lo que se merece, mientras que a los de DC (que parece ser la editorial favorita de casi todos ustedes) les dan un comentario mejor que el que se merecen. Eso sería lo de menos, ya que si son fanáticos de DC, es comprensible, pero a veces se mandan cada moco que se pisan solos. En el N.1 Andrés Accorsi dice que los únicos rescatables de Marvel son Peter David y Sergio Aragonés. Sin embargo, en la nota del humor del N.4 ponen una lista de autores que producen comics "sólidos y atrapantes" y nombran a J.M.DeMatteis (que creo que todavía trabaja en Marvel) y a Scott Lobdell (guionista de Uncanny X-Men y Generation X) y sin embargo no figuran en la editorial del N.1. En Mesa Redonda le dieron con un caño a X-Men 2099, pero en el N.6 dicen que Fate es un título muy bueno. ¿Y pretenden que me crea que John Francis Moore (que no fue "rescatado" en la editorial del N.1) escribe bien para DC y para Marvel no?. Yo, y creo que unos cuantos, no lo creo.

También en el N.6 dicen que los títulos de la Liga de la Justicia valen la pena ser leídos, o sea que para ustedes son buenos títulos. Pero la JLA está escrita por Gerard Jones, que si mal no recuerdo es el mismo de Hulk 2099 y tampoco aparece en el editorial del N.1. Eso sin contar el Comic Clip del N.6, donde dicen que Warren Ellis es un "maestro de lo macabro" (sí, yo tengo la Ghost Rider N.55 y adivinen quién es el guionista), o Chuck Dixon, que también trabaja en Marvel y del cual elogiaron su guión del Batman Pirata.

Que quede claro que todos estos datos no los saqué de la galera sino de sus propias notas; y que a mí también me gusta mucho la DC, pero creo (por lo menos es mi manera de pensar) que soy más imparcial a la hora de elegir un comic.

Bueno, como me cansé de escribir dejo para otra carta el comentario sobre Mesa Redonda. Chau!!

Gabriel Navarro. Temperley.

Ay, ay, Gaby, agarraste para el lado de los tomates! Para empezar, el tema de los fanatismos no lo voy a tocar acá. Ya lo hizo Diego en su Fuera de Joda, con ideas que comparto en un 100%. ¿Vos no crees que un guionista puede escribir bien para una compañía y mal para otra? Yo tampoco. Pero sí estoy completamente convencido de que puede escribir (en el lapso de tiempo que a vos más te guste) obras geniales, mediocres e intragables. Vamos a los casos concretos: En los

Dibujo de Julian Ibarra - The Weird es © DC

Dibujo de Eduardo Parera - Thor es © MEG

'80, De Matteis humilló con Moonshadow, demostró que puede hacer excelentes comics de super-héroes (Dr. Fate, Martian Manhunter, la saga de Kraven) y en los '90 bajó grotescamente la calidad de su producción, sea haciéndose el poeta (en la flojísima Mercy, de Vertigo) o escribiendo superhéroes (en Spider-Man y X-Factor). Ahora amaga con repuntar con Brooklyn Dreams. Cuando nombré a Scott Lobdell entre los buenos autores humorísticos, me refería a sus trabajos en Marvel Comics Presents, no a su triste paso por Alpha Flight ni a su trabajo (bastante respetable) en los títulos de los mutantes. Respecto de John Francis Moore, leé Under a Yellow Sun, después Fate y después X-Men 2099 y decime si el tipo no se tira a chanta escribiendo para Marvel. Gerard Jones es el caso más típico del guionista irregular. En un sólo año (1992) produjo dos obras majestuosas (Green Lantern: Mosaic y Martian Manhunter: American Secrets), una interesante (Green Lantern), un par mediocres (Wonder Man y Justice League Europe) y una abominable (todos sus números de la revista Guy Gardner). Chuck Dixon también oscila entre lo tolerable (Robin, Team 7, el anual de Batman Pirata) y lo nauseabundo (especialmente Punisher), pero suele dormitar en las plácidas planicies de la mediocridad. Como verás, todo artista tiene picos y bajones y los que yo mencioné en aquella editorial son los que, a mi juicio, tienen una carrera tan pareja como sobresaliente. No es un caso frecuente ni entre los guionistas de Marvel, ni entre los de DC, ni entre los que trabajan para todas las compañías. Ah! Y lo de Warren Ellis volvelo a leer, porque lo entendiste mal. Jamás hablamos bien de dicho guionista. Espero ansioso tu próxima carta.

El ya famoso "pibe de Tandil", Gustavo Confoti, manda otra de sus larguísimas cartas, inundándonos de elogios irreproducibles a todos los miembros del staff (excepto Diego, el Dr.Mule y los Cazadores), diciendo barbaridades como que Comiqueando es un mito y un clásico y no sé qué más, felicitando por las notas de los N.s. 6 y 7 y defen-diendo a muerte a la insoportable Badrock & Company. Además, Gustavo manda una serie de sugerencias y pedidos que ya están siendo tomados en cuenta. Por favor, Gustavo, tratá de que la próxima carta sea más corta, así la puedo publicar. Un consejo: aflojá con los elogios.

Gente de Comiqueando:

Quisiera comentar brevemente la respuesta de Andrés Accorsi a mi carta del N.7 (Nadie se acordará de eso, como pasa con las subtramas de la Liga de la Justicia. Mis disculpas).

Hay, en la respuesta y las críticas de la revista en general, una preocupación por subrayar que las opiniones son "subjetivas", ese es el centro de las objeciones a mi carta. Esto no me gusta, por varias razones: 1) Porque es innecesario. La "Verdad Absoluta" dejó de existir hace mucho, y si digo "Eisner es bueno", es redundante agregar "Para mí, pero si a vos no te gusta no te voy a pegar". Sobre todo porque ni siquiera me apoyo en una institución que me avale (ni el Estado, ni la Policía, ni la Universidad, ni una revista). 2) Porque es falso. Toda opinión es una suma de opiniones ajenas, discusiones, críticas. Las revistas especializadas, el mercado o los amigos condicionan la subjetividad; qué se valora y, sobre todo, de qué se habla. Toda opinión es social. 3) Porque es peligroso. Así, las discusiones pueden reducirse a esto: "-Mi opinión subjetiva es que Jim Lee es un ganso.-Yo considero que es un genio.-Bueno, es tu opinión". ¿Qué pasó con la argumentación? Decir "Es tu opinión, tan válida como las demás" es olvidar que las opiniones pueden razonarse. Tratar de imponer una subjetividad está mal, pero también está mal abolir toda discusión (fundada) con el relativismo absoluto del "Todos tienen razón".

Para terminar, un malentendido. No era lo principal de mi carta proponer un concurso de belleza para determinar obras maestras. No importa si Frank Miller es mejor que Chris Claremont o que Borges. Lo que quería era hacer un comentario acerca del ghetto en el que suele encerrarse la historieta, a veces voluntariamente.

Felicitaciones por la revista (le pongo un ocho) y un aplauso a Fernando García por su contundente respuesta del Número 7, a pesar de su preocupación por la subjetividad. Saludos y no se preocupen, son todas opiniones mías, ustedes tendrán las suyas y la vida es así.

Federico Reggiani. La Plata.

Te escribiría una respuesta de dos páginas, Federico, pero el espacio es tirano. Me conformo con agradecerte a vos y a todos los lectores que (como vos) han elevado muchísimo el nivel del debate en estas páginas, a través de cartas que denotan un grado de seriedad y de análisis poco frecuentes en las secciones de este tipo. A todos les reitero la invitación para que sigan mandando cartas, dibujos, preguntas para el Oráculo, consultas para Juan Zanotto y votos para los Top Tens y el Bottom Ten a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital. (CP 1425). Hasta el mes que viene.

RECUERDA ESTE NOMBRE

PURO COMIC

Comics - Libros - Posters - Remeras - Videos
Juegos de Rol - Manga - Talleres - Suscripciones

Balcarce 1428 - 2000 - Rosario

TALLER DE HISTORIETA DE

AGUSTÍN COMOTTO

INFORMES AL **781-1152**

EMPEZAMOS LA 1° SEMANA DE ABRIL

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

Por Hernán Botticelli

Mi nombre es Jacques Pató y había elegido como tema para mi monografía "Psicología y Supervivencia de la Rata Pandillera e Inofensiva en una Ciudad de Animales". Así fue que me dirigí a los barrios bajos de la jungla de cemento, donde junté algunos testimonios sobre El Kebra, una rata patotera sin suerte, un rockero heavy y fiestero, minúsculo inventor de curros para ganar plata fácil, bardero y metepatas profesional. El Kebra es algo así como El Quijote, los Freak Brothers y Groo, juntos en un sólo tipo con cara de ratón. Estos son los testimonios:

Mamut Sabueso (policía): ¿El Kebra? Es una ratita con delirios de duro. El y su pandilla visitaron la seccional por descuidos y boludeces. Mire, para hacerla bien y ser un delincuente posta, hay que ser inteligente, tener suerte y plata. Y estos chicos entre todos no hacen uno. Tienen la mismísima suerte perra y la guita se la gastan en festicholas, fierros (motos) o canutos. Cuando alguna les sale bien, siempre se les termina cruzando algún animal pesuti-pesuti y terminan corriendo. Son unos gamberros, pero no son malos. Un poco avechuchos, traviesos y kilomberos, pero son buenos chicos.

La Madre: ¿Kebra? ¿Mi hijo, ese guarro, degenerado, sucio, maloliente, contestador, croto, mal hijo, desconsiderado, liero, mentiroso, desordenado, mal entretenido, ruidoso, mal hermano, atolondrado, vago, maleducado y desaprensivo ratón?. Si, ese es mi Kebra pero yo lo quiero. En el fondo es bueno, lo único que busca es divertirse y llamar la atención, como cualquier muchacho. Hasta viajó al espacio y al futuro para hacerse notar. Conmigo a veces se hace el duro, pero siempre termina cobrando.

Carla (novia): (Repite los mismos epítetos maternales)...siempre tiene una excusa para dejarme plantada. "Que desbaraté una sociedad nazi"... "que desenmascaramos a un falso gurú cuando íbamos a robar unas Harleys"..."que fui al futuro"..."que fui al espacio" y no sé cuántas más. Es infiel, mentiroso y descuidado, pero en el fondo es un blando y me hace reir. Vive buscando algún curro ilegal para ganar guita fácil: Vender pasto en lugar de marihuana, aspirinas en polvo en vez de merca, robar muebles viejos de las casas, estafar avechuchos, etc. Guita que gana, la terminamos perdiendo o la gastamos en grossas festicholas. No es muy sano estar junto al Kebra, pero es divertido.

Beck (amigo): El Kebra es una masa, un titán, un heavy de ley, un guía del palo, un stone que nunca te va a clavar, va a rajar junto a vos si es necesario. El Kebra no le escapa a la aventura, sobre todo si hay guita o algún fierro de por medio. Es divertido andar con él, nunca sabes cuándo vas a tener que rajar, cuándo vas a cobrar, cuándo vas a terminar en la India, en el espacio o en cana; siempre armando algún currito para engañar giles, junkies y avechuchos, o en una fantástica fiestucha con tucas, birras y minitas.

Finalmente me llevaron a un fiestón organizado por el mismísimo Kebra con lo que había currado vendiendo cigarrillos de yerba mate como si fuera marihuana. Luego de los primeros porros, el Kebra y yo reíamos guarramente y bromeábamos sobre la monografía. Después de cinco birras no sabía qué carajo hacía ahí. Cuando pintaron las "gatitas", mandé a la mierda mi estúpida e indiscreta monografía y me zambullí en la joda para siempre.

TUTEMANIA

Bien, terminado el verano, suponemos que ya tuvieron tiempo de practicar Tute con sus amigos y que ya están hechos unos capos en la materia. ¿Ah, no? Bueno, para eso estamos acá.
Como habrá notado cualquiera que haya intentado jugar después de leer las reglas en esta columna, el Tute presenta un problema matemático y un problema estratégico. Matemático porque no sólo los ganadores y los perdedores se definen sumando PUVs, sino porque es indispensable llevar cuentas todo el tiempo. La matemática nos permite saber cuántos triunfos quedan en poder de los jugadores en cada vuelta, cuántas veces se puede responder a un palo sin verse obligado a fallar, cuántos PUVs hace falta asegurarse para ganar A MAS, y mil aplicaciones más. Con saber sumar y restar y con prestar atención al juego, uno ya tiene en sus manos una enorme ventaja.
El problema estratégico es más difícil y se nos aparece casi siempre en forma de esta pregunta: "¿A qué me tiro? ¿A MAS o A MENOS?". De esta decisión pueden depender la victoria y el fracaso, aunque siempre está la posibilidad de "veletear". Veletear significa empezar una mano yendo A MAS y, en la mitad del juego, cambiar de rumbo para ir A MENOS, o viceversa. El buen jugador de Tute no decide nada en forma terminante. Hay que prestar atención al desarrollo del juego, porque todo el tiempo se dan situaciones en las que a un jugador que se está yendo A MAS, empieza a convenirle irse A MENOS, o al revés. A no ser que tengas una inmensa mayoría de cartas bajas (y poco Palo Triunfo) o un montonazo de cartas altas (y mucho Palo Triunfo), no conviene definirse ni por ir A MAS ni por ir A MENOS, sino ir tratando de zafar según cómo venga la mano.
Claro que a veces no se puede zafar. A veces la mano viene mal barajada y te tocan cartas que prácticamente te garantizan el PUC. Una típica mano espantosa incluye al As del Palo Triunfo, un Triunfo más, un As de un palo que no es Triunfo y una amplia gama de cartas sin valor.
Si perdés con esas cartas, no te sientas un frustrado. Si zafás del PUC, date una vuelta olímpica a la mesa de juego. El mes que viene, seguimos analizando estrategias. Habrá más Tutemanía.

AND THE WINNER IS...

Seguimos regalando comics a los lectores que nos mandan sus votos para los Top Tens. Este mes hay cinco afortunados, a los que convocamos a retirar sus premios el Domingo 2 de Abril, entre las 12 y las 18 horas, en el Parque Rivadavia. Esperamos que aparezcan Bruno Magistris, de Villa Ballester (se ganó un pack de cinco comic-books), Pablo Andreeta, de Berazategui (se ganó los n.s 222 y 223 de Skorpio), Pablo Hernández, de Capital (se ganó el libro de Terminator: Secondary Objectives) y Eduardo López, de Capital (se ganó los n.s 16 al 18 de Spawn). Por correo viaja a Rosario un especial de Sin City, ganado en buena ley por Mariano Sicart, de dicha ciudad.
Repetimos: para ganarse estos premios no hay que contestar preguntas ni descifrar acertijos. Alcanza con mandar sus votos para nuestros Top Tens. ¿Ta claro?

EL ARTE DE ZANOTTO

José Luis Boterberg (abonado incondicional a esta sección) pregunta:
1) ¿Qué tipo de papel usa usted?. 2) ¿Qué proporciones de agua y tinta hay que utilizar para lograr ese efecto de gris tan atractivo que tienen sus dibujos?. 3) ¿Dónde me recomienda inscribirme para aprender a dibujar historietas del estilo de las que hace usted?
El Maestro Juan Zanotto responde: 1) Yo uso el Scholler Durex. 2) Yo nunca hice historietas en blanco y negro con grisados. Tal vez hayas visto las historietas que salieron en Playboy, pero esas eran autotipias levantadas mecánicamente de páginas a color, lo cual les daba ese efecto de aguada. Pero para hacer una buena aguada, no hay proporciones fijas de agua y tinta. Todo depende del tipo de efecto que busques dar. Para hacer un cuerpo, por ejemplo, se requiere de una aguada suave, es decir, con más agua y menos tinta. Esa proporción hay que graduarla acorde a lo que se quiera lograr. 3) Yo recomiendo la Escuela de Garaycochea por la gran calidad de sus profesores, Oswal y Alberto Salinas, que son garantía de buen dibujo y de seriedad.

ANARKOMIX EL ORACULO

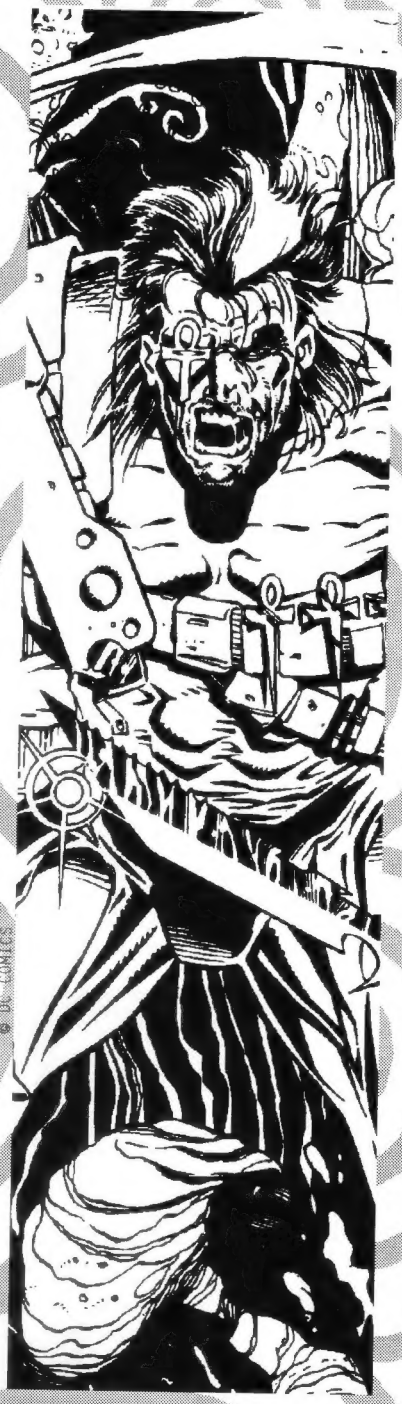
El requeridísimo manantial de la sabiduría vuelve a poner su incuestionable omnisciencia al servicio de los lectores. Si tenés alguna duda existencial, no dejes de escribir a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital.

☛**Ignacio Fernández Paupy** pregunta: **1)** ¿Siguen existiendo los Amos del Orden y el Caos?. **2)** ¿Cuál fue la última aparición de Phantom Stranger?

•Respuestas: 1) Según el propio Nabu (autodenominado Ultimo Amo del Orden) la reconstrucción de la realidad de Zero Hour produjo un realineamiento de las fuerzas de Orden y Caos en la que "casi todos los Amos desaparecieron o se debilitaron". 2) En Fate N.5.

☛**Roberto Monzo** pregunta: **1)** ¿Existe alguna versión en historieta de El Señor de los Anillos, de J.R.R.Tolkien?. **2)** ¿Se hizo en Argentina un Salón o Convención de Historietas o Comics? Si se hizo, ¿Cómo estuvo? ¿Se hará otra?. **3)** ¿De qué nacionalidad es José Luis García López? ¿Argentino o español?. **4)** ¿Me pueden dar la dirección de locales especializados en la venta de comics en Buenos Aires y alrededores?.

•Respuesta: 1) No. 2) Se hicieron dos Salones de la Historieta y el Humor Gráfico, uno en Abril del '90 y otro en Junio del '91. El primero fue muy decente. El segundo no. Ni bien se organice algún otro, te vas a enterar por Comic Clips. 3) Nació en España, pero vivió desde muy chico en Argentina. 4) No. Los locales de comics a los que les interesa que vos conozcas su dirección publican avisos en esta revista.



☛**Julián Ibarra** pregunta: **1)** ¿Después de su miniserie, el personaje The Weird volvió a aparecer en algún lado?. **2)** ¿En qué revista apareció el Predator de Alcatena?. **3)** ¿En qué revista de Columba saldrá Starlight, de Zanotto y Wood?. **4)** ¿En qué mes se publicaron Armageddon 2001 y las Magic Wars?.

•Respuestas: 1) No. 2) Dark Horse Comics N.s 10 al 12. 3) Nippur Magnum. 4) Armageddon 2001 debutó en Mayo de 1991. Las Magic Wars (Legion N.s 59 al 63) se iniciaron en Mayo de 1989.

☛**Aldo Requena** pregunta: **1)** ¿Qué me podés decir sobre Max Carnage, el personaje de Bisley?. **2)** ¿Maximum Force, el grupo creado por Simon, tiene serie mensual, mini-serie o algo?. **3)** ¿Me podés decir algo sobre los integrantes de Maximum Force?. **4)** ¿Quién es la novia del Cazador?. **5)** ¿De qué cuadro es hincha cada miembro del staff?.

•Respuestas: 1) Muy poco, salvo que es un clon de Thor. 2) No. 3) Además de Max Carnage están Blitz (un mandril cebado onda Lobo), Praying Mantis (con pinzas en las manos), Bobcat (una especie de Wildcat), un tal Sharky y un par más. 4) Supongo que te referís a Cym, un personaje de la continuidad pre-Urraca del Cazador. 5) Ambos Accorsis son de Racing, ambos Hernanes (Ostuni y Botticelli) son de Boca, ambos Garcías (Fernando y Gabriel) y Rafael son de River, Mr.Master es de Vélez, el Dr.Sax es de Argentinos Jrs., Robin Gatti de All Boys y el Dr.Mule odia a todos los clubes por igual.

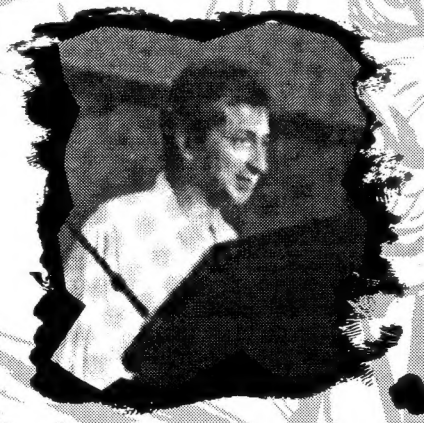
NO! LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS NO!

Seguimos saludando a los creadores que cumplen años cada mes. Como siempre, si alguno tiene algún dato para sumar a esta lista, será bienvenido. Y que cumplan muchos más...

1/3: Marcelo Palomares.
2/3: Mark Evanier.
5/3: Jean Tabary.
6/3: Will Eisner, Al Milgrom y Carlos Giménez.
7/3: Gray Morrow y Cully Hamner.
9/3: Rick Burchett y Mike Kazaleh.
12/3: Graham Nolan.
14/3: Stephen Bissette y Mike DeCarlo.
16/3: Kate Worley y Todd McFarlane.
17/3: Josep Ma.Beroy.
18/3: Nik.
19/3: Pablo Páez y Benito Jaccovitti.
20/3: Giancarlo Alessandrini.
21/3: Al Williamson y Mark Waid.
26/3: José Luis García López, Brian Bolland y Mark Verheiden.
27/3: Martin Veyron.
29/3: Marc Silvestri y Mort Drucker.
31/3: Steven Seagle y Bonvi.

ANARKOMIX TOP TENS

Si! Gracias a ustedes ya tenemos votos suficientes para armar los primeros Top Tens del '95. Sigan mandando votos y seguiremos sorteando premios. Ah! Y córtenla con Frank Miller, Batman y Joker. Estos tres nombres les llevan tanta ventaja a los que van segundos, que le quitan emoción a los rankings. Tanto que ya estamos pensando en eliminar las categorías de Personaje, Villano y Artista Integral. Total, ya sabemos quienes van a estar primeros de acá a fin de año. Pilas, muchachos! Papel, birome, sobre y buzon! La dirección es la de siempre, Av. Forest 536, piso 8, of.43, Capital.



MEJOR ARTISTA INTEGRAL

1) **FRANK MILLER (Sin City)**
2) John Byrne (Babe)
3) Keith Giffen (varios proyectos)
4) George Perez (preparando Gladiator)
5) Mike Mignola (Hellboy)
6) Peter Bagge (Hate)
7) Erik Larsen (Savage Dragon)
8) Matt Wagner (varios proyectos)
9) Jeff Smith (Bone)
10) Mike Allred (Madman)

© ALCATENA/MAZZITELLI

MEJOR DIBUJANTE ARGENTINO

1) **QUIQUE ALCATENA (Skorpio/Fantastic Four)**
2) Leonardo Manco (Druid)
3) Los Cazadores (Lucas, Ramirez y Cascioli)
4) Carlos Meglia (Cybersix)
5) Enrique Breccia (Skorpio)
6) Cacho Mandrafina (Ed.Columba)
7) Ariel Olivetti (preparando Avengers)
8) Eduardo Risso (Crash)
9) Alberto Salinas (Ed.Columba)
10) Horacio Altuna (El Nene Montanaro)

MEJOR VILLANO

© DC

1) **JOKER (DC)**
2) Darkseid (DC)
3) Magneto (Marvel)
4) Parallax (DC)
5) Thanos (Marvel)
6) Violator (Image)
7) Catwoman (DC)
8) Dr.Doom (Marvel)
9) Ra's al Ghul (DC)
10) Doomsday (DC)

MEJOR GRUPO

1) **JUSTICE LEAGUE (DC)**
2) X-Men (Marvel)
3) Next Men (Dark Horse)
4) Legion of Superheroes (DC)
5) New Titans (DC)
6) Outsiders (DC)
7) WildCATS (Image)
8) Freak Force (Image)
9) Generation X (Marvel)
10) Team 7 (Image)

© DC